Roland

TD-10

PERCUSSION SOUND MODULE
& TD-10K/B

Nous vous remercions d'avoir porté votre choix sur le Roland TD-10 Percussion Sound Module. N'oubliez pas de lire attentivement les “Précautions” à la page 3. Veuillez aussi lire entièrement le manuel afin de découvrir les possibilités de votre nouvelle acquisition.

Voyez “Montage du TD-10K/B” à la page 117 pour le montage de votre système TD-10K/B.

CAUTION RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR
PRUDENCE: POUR EVITER LE RISQUE DE CHOCS ÉLECTRIQUES, NE JAMAIS RETIRER LE COUVERCLE (OU LA FACE ARRIERE). CONFIEZ TOUTES LES RÉPARATIONS ET/OU MODIFICATIONS AU SAV AGRÉÉ PAR ROLAND.



L'éclair dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence à l'intérieur de l'appareil d'une tension électrique de force suffisante pour constituer un risque de choc électrique.



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes pour l'emploi et la maintenance de l'appareil dans les documents qui l'accompagnent.

Consignes de sécurité

Consignes pour la prévention d'incendies, d'électrocution et d'accidents

Légende (AVERTISSEMENT et PRUDENCE ⚠)

⚠ AVERTISSEMENT	Attire votre attention sur le risque de danger de mort ou de sérieux accidents en cas d'utilisation inappropriée de cet instrument.
⚠ PRUDENCE	Indique des remarques devant vous aider à éviter des accidents et/ou des dégâts matériels suite à une manipulation erronnée ou inappropriée. * Convenons d'appeler "dégâts matériels" tout endommagement de votre intérieur, de votre mobilier et tout accident pouvant arriver à vos animaux domestiques.

Explication des symboles

⚠	Le symbole △ attire votre attention sur des instructions ou mises en garde importantes. La vraie signification du symbole dépend de l'idéogramme dans le triangle. Dans le cas de l'illustration ci-contre, il s'agit d'un avertissement d'ordre général (prudence, danger etc.).
⊘	Le symbole ⊘ indique des opérations que l'utilisateur (vous) ne peut jamais effectuer (qui sont défendues). L'opération en question est représentée par un idéogramme. Ainsi, le symbole ci-contre signifie que l'instrument ne peut en aucun cas être démonté.
●	Le symbole ● indique des opérations que vous devez effectuer. Une fois de plus, l'opération en question est représentée au moyen d'un idéogramme au sein du symbole. Le symbole ci-contre indique par exemple qu'il faut déconnecter le cordon d'alimentation de la prise murale.

Pour le Canada

For Polarized Line Plug

CAUTION: TO PREVENT ELECTRIC SHOCK, MATCH WIDE BLADE OF PLUG TO WIDE SLOT, FULLY INSERT.

ATTENTION: POUR ÉVITER LES CHOCS ÉLECTRIQUES, INTRODUIRE LA LAME LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE ET POUSSER JUSQU'AU FOND.

VEILLEZ A TOUJOURS OBSERVER CE QUI SUIT

⚠ AVERTISSEMENT

- Veuillez lire toutes les consignes de sécurité ainsi que le manuel avant d'utiliser cet instrument.
- Evitez d'ouvrir le boîtier et d'apporter des modifications techniques à cet instrument. (La seule exception à cette consigne étant l'installation de l'extension de mémoire disponible en option.)
- Lors du montage de cet instrument dans un rack ou sur un pied recommandé par Roland, il convient de veiller à ce que ce support soit suffisamment stable. Dans tous les autres cas, vous devez placer le TD-10 sur une surface capable de le soutenir et résistante aux vibrations.
- Evitez d'endommager le cordon d'alimentation en l'enroulant ou en le déformant. Veillez à ne jamais déposer d'objets lourds sur le cordon et posez-le de façon à ce que l'on ne puisse pas marcher dessus. Un cordon d'alimentation endommagé peut être à l'origine d'un incendie. Evitez dès lors d'utiliser un cordon d'alimentation que vous soupçonnez être défectueux.

⚠ AVERTISSEMENT

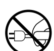
- Cet instrument ne peut être manipulé que par des personnes capables de comprendre et d'observer les consignes de sécurité données ici. Il est dès lors impératif que vous assistiez des enfants trop petits pour prendre les risques qu'une manipulation erronée peut comporter.
- Tenez cet instrument à l'écart de violents impacts. (Ne frappez pas sur le boîtier et évitez de le laisser tomber.)
- Ne branchez jamais cet instrument à un circuit qui est déjà sollicité par un nombre important d'autres instruments ou appareils. Cette précaution s'impose notamment lorsque vous utilisez une rallonge. La consommation totale de toutes les unités ne peut en aucun cas être supérieure à la capacité (watts/ampères) de la rallonge, sous peine de provoquer des courts-circuits en raison du fait que les fils surchauffent et que leurs gaines fondent.

Copyright © 1997 ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, sous quelque forme que ce soit, sans la permission écrite de Roland Corporation.

- Si vous êtes amené à utiliser cet instrument dans un pays étranger, renseignez-vous auprès de votre revendeur pour en savoir plus sur les mesures à prendre quant à l'alimentation. 
- Veillez à mettre le TD-10 hors tension et à déconnecter le cordon d'alimentation avant d'installer une extension de mémoire disponible en option (série TDW, blz. 25). 

PRUDENCE

- Pour déconnecter le cordon d'alimentation de la prise murale ou de l'instrument, il convient de tirer sur la fiche. Evitez de tirer sur le câble pour ne pas l'endommager. 
- Nous vous conseillons de soigneusement enrouler tous les câbles (audio et alimentation) pour éviter qu'ils forment des noeuds. De plus, il serait une bonne idée de tirer les câbles de façon à ce que les enfants ne puissent pas les atteindre. 
- Evitez de toucher le cordon d'alimentation ou les fiches avec des mains mouillées, surtout lorsque vous branchez ou débranchez le cordon. 
- Veillez à débrancher le cordon d'alimentation ainsi que tous les autres câbles avant de transporter cet instrument. 
- Avant de nettoyer cet instrument, il convient de le mettre hors tension et de débrancher le cordon d'alimentation. 
- Lors d'un orage, il vaut mieux débrancher cet instrument de la prise murale pour éviter qu'il puisse être endommagé. 
- Veillez à uniquement installer des circuits (extensions de mémoire de la série TDW) recommandés et agréés par Roland. Tout autre dispositif risque d'endommager le TD-10. 

- Se servir uniquement du cordon secteur fourni avec le TD-10

Précautions

Alimentation

- Coupez toujours l'alimentation du TD-10 et des autres instruments avant de les relier entre eux.
- Ne branchez jamais le cordon d'alimentation du TD-10 à une prise de courant à laquelle sont branchés d'autres appareils qui sont source de bruit ou de bourdonnement (moteurs, transformateurs d'éclairage, etc.) ou qui demandent trop de courant.
- Lors du branchement du cordon d'alimentation au réseau, veillez à respecter la tension préconisée.
- Evitez de placer des objets lourds sur le cordon d'alimentation et veillez à ce que personne ne puisse trébucher dessus. Pour débrancher le cordon du réseau, tirez toujours sur la prise et non sur le cordon afin de ne pas endommager les fils.
- Si vous pensez ne pas utiliser le TD-10 durant un certain temps, débranchez le cordon du réseau.
- Il peut arriver que le TD-10 ne fonctionne pas convenablement si vous le remettez trop rapidement sous tension après la mise hors tension. Attendez donc quelques secondes.

Emplacement

- Pour éviter des problèmes, protégez le TD-10 contre les rayonnements directs du soleil, la chaleur, l'humidité et la poussière.
- Evitez de placer le TD-10 trop près d'une lampe à néon, d'un poste de télévision ou de tout autre dispositif comparable capable de générer des interférences ou de provoquer des erreurs de calcul.

Nettoyage

- Utilisez un chiffon doux sec ou légèrement trempé pour nettoyer le TD-10. Pour enlever des taches plus persistantes, vous pouvez néanmoins utiliser un détergent neutre, à condition de sécher le boîtier après le nettoyage.
- N'utilisez jamais de solvants ou des diluants car ils risquent d'attaquer le boîtier ou la sérigraphie.

Pile d'alimentation de la mémoire vive

- Cet instrument est équipé d'une pile qui alimente la mémoire RAM après la mise hors tension et garantit ainsi que vos propres réglages ne sont pas effacés. La durée de vie de cette pile s'élève à environ 5 ans, parfois même plus longtemps, mais il vaut mieux la faire remplacer tous les 5 ans.
- Dès que la tension de la pile devient insuffisante, l'écran affiche le message suivant: Battery Low!
  Dans ce cas, faites remplacer la pile par un SAV agréé.
- N'essayez jamais de remplacer la pile vous-même. De plus, il est possible que le contenu de la mémoire utilisateur soit effacé lors du remplacement de la pile, voire lors de la réparation de la mémoire ou d'un circuit en rapport avec cette dernière. Songez dès lors à confectionner des copies de secours du contenu de la mémoire.

Autres précautions

- Manipulez le TD-10 avec soin.
- Evitez que des objets (monnaie, fil métallique etc.) ou des liquides (eau, alcool, jus etc.) ne pénètrent à l'intérieur du TD-10.
- Avant d'utiliser le TD-10 dans un autre pays, renseignez-vous auprès de votre revendeur Roland quant au voltage utilisé dans ce pays et aux moyens dont vous disposez pour pouvoir utiliser le TD-10 dans ces conditions.
- Si le TD-10 ne fonctionne pas comme vous l'entendez, mettez-le hors tension et contactez votre revendeur Roland ou un SAV agréé.

Comment utiliser ce manuel?

Le manuel du TD-10 est structuré comme suit:

Prise en main rapide

La première partie du manuel est consacrée aux batteurs qui n'aiment pas attendre. Elle permet de faire connaissance rapidement avec les routines principales d'utilisation du TD-10. Lisez donc cette section à côté du TD-10. Vous trouverez une explication pour les termes que vous ne connaissez pas dans le "Lexique" à la page 110. Pour en savoir plus sur une fonction donnée, voyez la deuxième partie.

Section de référence

Cette partie donne une description détaillée de toutes les fonctions du TD-10. On y estime que les principes de base du TD-10 n'ont plus de secret pour vous. Si ce n'est pas le cas, lisez la partie "Prise en main rapide". La section de référence contient les chapitres suivants:

Chapitre 1. Description du TD-10 V•Drums

Ce chapitre est consacré au concept sur lequel repose le TD-10 et sa structure. Lisez ce chapitre pour comprendre ce qu'est le TD-10.

Chapitres 2~5. Création de sons

Dans le chapitre "Avant de battre", nous vous donnons déjà un avant-goût des possibilités dont vous disposez pour créer des sons mais pour en savoir plus, lisez les chapitres 2~5 de la deuxième partie.

Chapitre 6. Séquenceur

Ce chapitre décrit les fonctions du séquenceur intégré du TD-10 et explique comment enregistrer, reproduire, éditer les motifs et régler le métronome.

Chapitre 7. Réglages globaux du TD-10

Ce chapitre vous dit tout sur les fonctions qui concernent le TD-10 dans sa globalité, telles que les modifications globales du son, la sauvegarde des données sur une carte de mémoire, etc.

Chapitres 8 et 9. Fonctions pratiques – mode d'emploi

Dans ces chapitres, nous vous expliquons comment utiliser les pads ou les pédales pour reproduire des motifs et nous abordons quelques fonctions qui vous

permettent de gagner du temps, telles que Copy et Help.

Chapitre 10. MIDI

Ce chapitre explique comment utiliser le MIDI, que ce soit pour sauvegarder des données sur un appareil externe ou pour vous servir du TD-10 comme module MIDI.

Appendice

Si votre TD-10 vous pose un problème, consultez la section “Premiers secours” à la page 95 pour voir si vos réglages sont corrects. Lorsqu’un message d’erreur apparaît, recherchez-en la signification sous “Messages (d’erreur)” à la page 101 et suivez les instructions données. Vous y trouverez en outre des informations concernant l’édition des sons et le MIDI, des tableaux de sons et l’équipement MIDI (Implementation Chart).

Remarque: *Les représentations des pages d’écran données dans ce manuel sont faites avec les réglages usine. Une fois que vous aurez utilisé votre TD-10, il est fort possible que l’illustration du manuel ne corresponde plus exactement aux messages qui s’affichent sur votre TD-10.*

Caractéristiques principales

☞ **Parfaite qualité sonore et possibilités d’expression que ne renierait pas son homologue acoustique.**

La source sonore du TD-10 est d’un type inédit qui fait usage de la technique *Composite Object Sound Modeling* (COSM). Ce générateur de son est capable de traduire en sonorité tant la force avec laquelle vous battez que l’endroit où le coup est donné. Le résultat peut rivaliser en matière de dynamique et d’expression avec une batterie acoustique. Les roulements sont également plus réalistes que jamais, à condition du moins que vous utilisiez les pads PD-100 et PD-120 (disponibles en option).

Remarque: *COSM (Composite Object Sound Modeling) est une technologie conçue par Roland permettant de modeler tous les composants d’un son séparément.*

Remarque: *La détection de l’endroit où vous frappez la peau/le pad n’est possible que pour les sons de caisse claire et de cymbale ride.*

☞ **600 sons de batterie et 54 instruments d’accompagnement**

La palette de sons est si vaste qu’elle couvre facilement tous les genres musicaux.

☞ **Convivial et accessibles aux batteurs**

Pour créer de nouveaux sons, vous pouvez procéder comme s’il s’agissait d’une batterie acoustique. Il suffit de choisir la peau, de l’accorder et de l’assourdir éventuellement. Le grand écran ainsi que l’usage de graphiques et d’icônes pour représenter les paramètres actifs facilitent et accélèrent les opérations.

☞ **Réponse extrêmement rapide**

Le temps de réaction du TD-10 (l’intervalle entre la frappe du pad et la production du son) est plus rapide que jamais et la moindre nuance de votre jeu est fidèlement rendue.

☞ **Vous pouvez utiliser jusqu’à 12 pads simultanément**

Comme vous pouvez vous servir de douze pads simultanément, vos batteries peuvent atteindre des dimensions inimaginables. Vous disposez en outre d’une plus grande souplesse d’utilisation en transformant notamment des pads en commutateurs (Pad Switch) ou pour la reproduction de motifs (Pad Pattern).

☞ **Simulation de tout le processus d’enregistrement**

Avec le choix du matériau et de la taille du fût, de l’environnement acoustique, des types de micro et de leurs réglages, des paramètres d’effet et de mixage, le TD-10 vous laisse une liberté absolue que ce soit

pour l'enregistrement ou sur scène. Tous ces réglages peuvent être sauvegardés sous forme de Drum Kit et chargés quand vous en avez besoin.

☞ **Jouer avec des balais**

Les pads PD-100 ou PD-120 vous permettent de jouer avec des balais, ce qui, jusqu'à présent, était exclu avec une batterie électronique (n'utilisez cependant que des balais en nylon!).

☞ **Traitement spécial pour sons de batterie**

Chaque instrument assigné aux entrées Trigger 1~10 dispose d'un égaliseur à deux bandes et d'un compresseur individuels. En outre, vous trouverez des effets numériques (Control Room): réverbération, flanger, chorus, delays, pitch shift delays et phaser. Un égaliseur à trois bandes permet de traiter le son au niveau global. Ambience (Studio) vous permet de choisir *où* vous jouez. Libre à vous de modifier la sonorité de cet environnement en changeant la matière des murs, la taille de la pièce et la disposition des micros. Vous disposez d'un réglage individuel de niveau d'envoi pour tous les instruments.

☞ **Fonctions pratiques pour le jeu live**

Les curseurs de groupe en face avant vous permettent d'effectuer des changements rapides durant le jeu. Vous pouvez en outre jouer sur différentes batteries dans l'ordre voulu (grâce aux chaînes de Drum Kits). Les boutons [DEC]/[INC] sont assez grands pour être actionnés avec une baguette (ne les FRAPPEZ tout de même pas!). Une autre fonction très utile vous permet d'envoyer le clic du métronome au casque uniquement. Vous trouverez aussi une entrée audio stéréo pour écoute personnelle (borne MIX IN).

☞ **Séquenceur simple à utiliser**

Des opérations d'enregistrement simples vous permettent d'enregistrer et de reproduire des motifs. Outre la batterie, vous pouvez vous faire accompagner de trois partitions pour simuler des répétitions de groupe ou créer des motifs d'accompagnement avec un clavier, un séquenceur MIDI, etc.

☞ **Vos anciens pads peuvent rester de la partie!**

Tous les anciens modèles de pads (PD-5, PD-7, PD-9), Kick Trigger Units (KD-5, KD-7) et la pédale Hi-Hat (FD-7) peuvent être utilisés avec le TD-10. Les pads PD-7 et PD-9 transmettent d'ailleurs des informations de position pour la caisse claire et la cymbale ride.

☞ **Des cartes d'extension faciles à installer offrent des fonctions supplémentaires**

La série de cartes WAVE & SYSTEM EXPANSION BOARD TDW élargit la palette de sons et de Drum Kits disponibles et permet de remettre le système à jour via Flash ROM. Vous pouvez en outre vous servir d'un carte de mémoire (M-512E) pour sauvegarder les Drum Kits et les motifs du TD-10.

☞ **Utiliser le TD-10 comme module MIDI**

Il est possible de rassembler les sons dans des groupes de percussion et d'y accéder via MIDI comme avec n'importe quel générateur de son MIDI. Outre l'assignation aux 12 entrées Trigger, vous pouvez programmer une assignation d'un son par note ce qui permet d'avoir accès à 72 instruments simultanément.

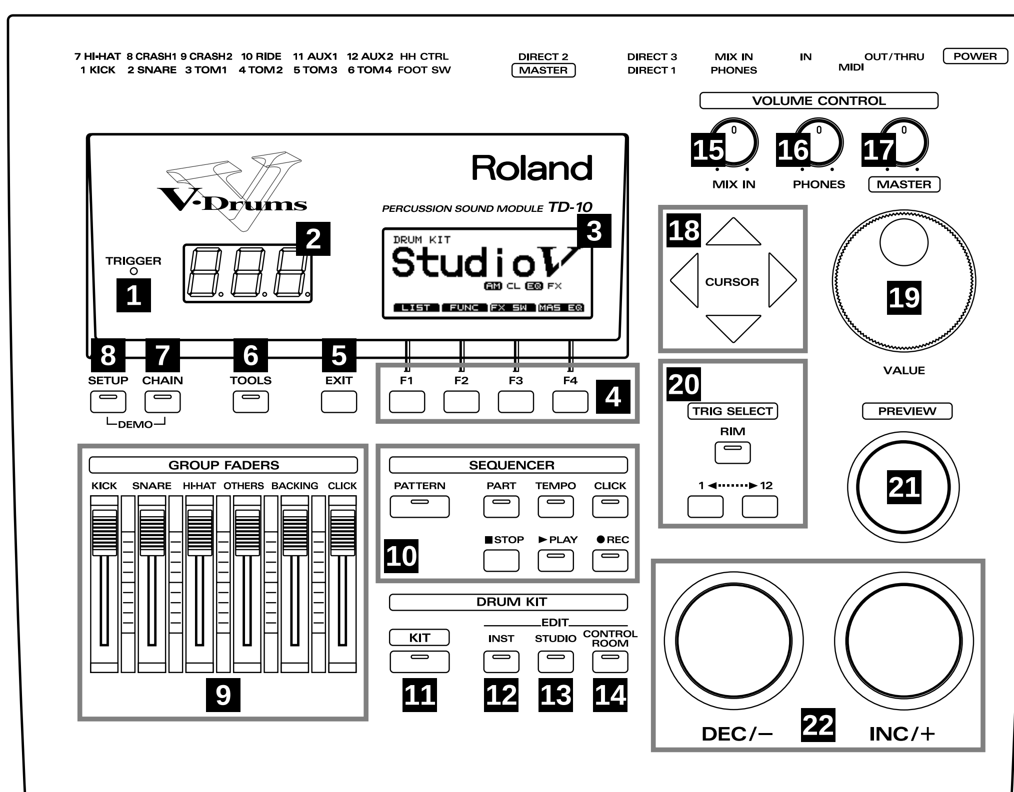
Sommaire

PARTIE IV. — MONTAGE DU TD-10K/B 117

PARTIE I. PRISE EN MAIN RAPIDE

1. Faces avant et arrière

1.1 Face avant



1) **Témoin Trigger**
Ce témoin s'allume lors de la réception d'un signal de déclenchement (lorsque vous frappez un pad). Si ce témoin ne s'allume pas, cela signifie que le pad n'est pas branché correctement.

2) **Affichage à diodes**
Cet affichage donne le numéro du Drum Kit choisi.

3) **Ecran graphique**
Durant le jeu, cet écran indique le nom du Drum Kit et fournit d'autres informations importantes. Durant l'édition, il affiche divers graphiques et données.

4) **Boutons de fonction F1~F4**
Ces boutons ont une fonction différente selon la page d'écran affichée. La partie inférieure de l'écran affiche la fonction de chaque bouton (voyez p. 14).

5) **Bouton EXIT**
En appuyant sur ce bouton, vous revenez à la page d'écran située un niveau plus haut dans la hiérarchie. Des pressions répétées vous ramènent à la page "DRUM KIT".

6) **Bouton TOOLS**
Ce bouton vous donne accès à des fonctions telles que Copy, Undo (annuler) et Help (aide) (voyez p. 25, 82).

7) **Bouton CHAIN**
Ce bouton permet de constituer des chaînes de Drum Kits (une série de différentes batteries dont vous déterminez l'ordre) (voyez p. 37, 81).

8) **Bouton SETUP**
Avec ce bouton, vous pouvez effectuer des réglages qui affectent le TD-10 dans sa globalité, tels les para-

mètres Trigger et les réglages MIDI, par exemple (voyez p. 74).

9) Curseurs de groupes
Ils vous permettent de régler le volume de groupes de sons tels que Kick, Snare, HiHat, d'autres instruments de percussion, des instruments d'accompagnement et du clic du métronome (voyez p. 23).

10) SEQUENCER
Ces boutons donnent accès aux fonctions de transport du séquenceur (voyez p. 37, 63).

11) Bouton KIT
Donne accès à la page d'écran normale durant le jeu.

12) INST (Instrument)
Donne accès à la page d'écran pour l'édition des sons (voyez p. 32, 45).

13) STUDIO
Donne accès à la page d'écran permettant de choisir le type et la position des microphones, l'environnement (Ambience) ainsi que la position des microphones d'ambiance (voyez p. 34, 52).

14) Bouton CONTROL ROOM
Permet d'éditer les paramètres Mixer, EQ, Compressor et Effect (voyez p. 35, 56).

15) Commande MIX IN
Détermine le volume de l'instrument que vous branchez à prise MIX IN. Le signal de cette entrée est mélangé à celui des sorties MASTER OUT et/ou PHONES.

16) Commande PHONES
Détermine le volume du casque. Les signaux des différentes sorties ne sont pas coupés lorsque vous branchez un casque.

17) Commande MASTER
Détermine le volume des sorties MASTER OUT. Réglez le volume de la sortie PHONES avec la commande PHONES.

18) Boutons CURSOR
Permet de déplacer le curseur dans la page d'écran ou de passer à la page suivante (voyez p. 14).

19) Molette VALUE
Cette molette a la même fonction que les boutons [DEC]/[INC]. La molette est toutefois plus pratique pour les grands changements de valeurs (voyez p. 14).

20) TRIG SELECT
Les deux boutons inférieurs vous permettent de sélectionner le pad (numéro de déclencheur ou Trigger) pour lequel vous souhaitez effectuer des réglages. Pour sélectionner le bord (Rim) d'un pad, appuyez sur le bouton RIM (le témoin RIM s'allume). Si les pads sont branchés au TD-10, il suffit de le frappez pour le sélectionner. Le bouton PREVIEW vous permet d'écouter l'instrument assigné au pad choisi ou le son affiché à l'écran lors de l'édition d'un groupe de percussion (voyez p. 15).

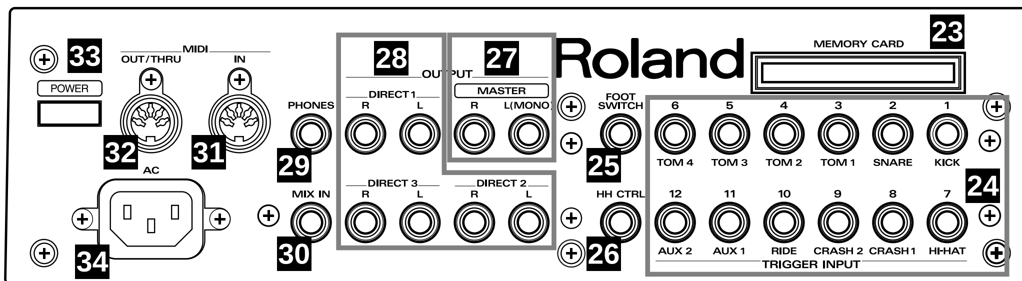
21) Bouton PREVIEW
Permet d'écouter un son. En vous servant de TRIG SELECT pour sélectionner un pad, vous pouvez jouer et éditer un son même si aucun pad n'est branché au TD-10. Ce bouton est sensible au toucher (voyez p. 15).

22) Boutons [DEC]/[INC]
Ces boutons vous permettent de changer de Drum Kit ou de modifier des valeurs. Une pression sur le bouton INC augmente la valeur tandis que le bouton DEC la diminue. Ces boutons sont assez grands pour être actionnés du bout d'une baguette (voyez p. 14).

Remarque: *Ne frappez surtout pas sur vos boutons avec vos baguettes. Vous risqueriez de les endommager sérieusement.*

Prise en main rapide

1.2 Face arrière



23) Fente MEMORY CARD
Vous pouvez y introduire une carte de mémoire M-512E disponible en option. Une telle carte vous permet de sauvegarder tous les réglages du TD-10 (Drum Kits, données du séquenceur, etc.)(voyez p. 79).

Remarque: *La carte M-512E est la seule carte de mémoire que vous puissiez utiliser avec le TD-10.*

24) Prises TRIGGER INPUT
Ces entrées accueillent les pads et déclencheurs au pied (kick triggers) que vous souhaitez brancher au TD-10. Servez-vous d'un câble stéréo pour brancher un pad à double déclencheur (PD-7, PD-9, PD-120) (voyez p. 17).

25) Prise FOOT SWITCH
Vous pouvez y brancher un commutateur au pied FS-5U disponible et option afin de sélectionner des Drum Kits, de lancer/arrêter le séquenceur, etc. Il vous faut pour cela un câble spécial PCS-31 (option); (voyez p. 38, 85).

26) Prise HH CTRL
Cette prise permet de brancher une pédale de charleston (HiHat) (FD-7); (voyez p. 23).

27) Prises OUTPUT (MASTER)
Cette paire de sorties produit le son global du TD-10. Branchez-la à un amplificateur externe, une table de mixage, etc. Si vous souhaitez amplifier le TD-10 et mono, servez-vous uniquement de la prise MASTER L (MONO); (voyez p. 16).

28) Prises OUTPUT (DIRECT, 1, 2, 3)
Pour amplifier ou traiter certains sons de batterie séparément, assignez-les à une de ces paires de sorties. Les signaux Ambience peuvent également être envoyés à ces sorties mais PAS les effets numériques. Les assignations de ces sorties se font dans le menu Control Room (voyez p. 57).

29) Prise PHONES
Branchez-y un casque stéréo. Ce branchement ne coupe pas les autres sorties (voyez p. 16).

30) Prise MIX IN
Cette prise vous permet de brancher un lecteur de CD ou de cassette. Elle peut également servir d'entrée pour une écoute personnalisée sur scène ou au studio. Le signal entrant via cette prise est envoyé aux prises MASTER OUT et/ou PHONES (voyez p. 74).

31) Prise MIDI IN
Vous pouvez y brancher un séquenceur MIDI externe afin de piloter les sons du TD-10. Une autre application consiste à charger les réglages du TD-10 (sous forme de blocs de données) sauvegardés sur un appareil externe (voyez p. 86).

32) Prise MIDI OUT/THRU
Vous pouvez y brancher un module/échantillonneur MIDI externe dont vous piloterez les sons avec les pads. Cette prise permet également d'envoyer les réglages du TD-10 (sous forme de blocs de données) vers un appareil MIDI externe (voyez p. 86).

33) Interrupteur POWER
Met le TD-10 sous/hors tension (voyez p. 17).

34) Entrée AC
Cette entrée accueille le cordon d'alimentation fourni (voyez p. 16).

2. Données élémentaires

Voici quelques règles d'utilisation élémentaires du TD-10 (et de son manuel) pour vous permettre de suivre nos explications.

2.1 Boutons et pages d'écran

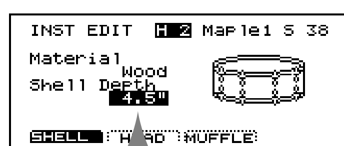
Sauvegarder des réglages

Le TD-10 ne nécessite aucune procédure particulière pour sauvegarder des réglages car cela se fait automatiquement dès que vous effectuez un changement.

Boutons, curseurs et commandes

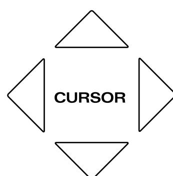
Les boutons, curseurs et commandes sont représentés entre crochets: [SETUP].

Curseur d'écran

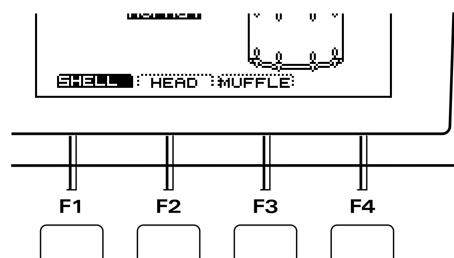


Curseur

Lorsqu'une valeur est affichée de manière contrastée (blanc sur noir), elle est sélectionnée par le curseur et vous pouvez la modifier. Lorsqu'une page d'écran contient plusieurs paramètres, il suffit d'actionner les boutons [CURSOR] pour passer d'un paramètre à l'autre.

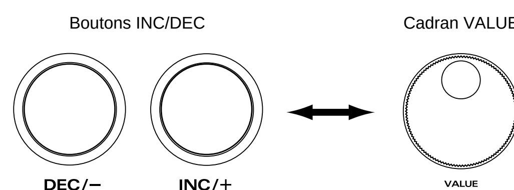


Boutons de fonction [F1]~[F4]



[F1]~[F4] sont des boutons de fonctions. La partie inférieure de l'écran affiche les noms des fonctions que ces boutons ont actuellement. Si, dans ce manuel, nous disons [INST]-[F1 (SHELL)], appuyez d'abord sur [INST] puis sur [F1] (dans ce cas, "SHELL" s'affiche au-dessus de [F1]).

Changer des réglages



[DEC] et [INC] seront dorénavant appelés [DEC]/[INC]. Ces boutons et la molette VALUE permettent de changer la valeur des paramètres. Ces deux méthodes ont chacune leurs avantages:

[DEC]/[INC]

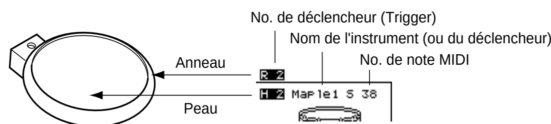
- Chaque pression sur [INC] augmente la valeur d'un pas tandis que [DEC] la diminue. Cette méthode est donc pratique pour les petits changements de valeur.
- Pour les paramètres dits "On/Off" ou actif/coupé, il vaut aussi mieux utiliser les boutons: [INC] = On (actif) et [DEC] = Off (coupé).
- Lorsque vous maintenez [INC] enfoncé que vous appuyez sur [DEC], vous augmentez la valeur rapidement. Inversement, lorsque vous maintenez

[DEC] enfoncé et appuyez sur [INC], les valeurs diminuent rapidement.

Molette VALUE

Cette molette vient à point pour effectuer de grands sauts de valeurs.

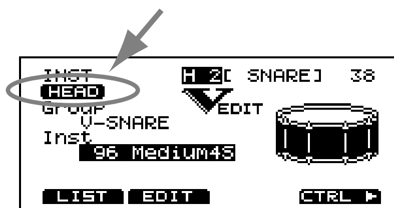
Coin supérieur droit de l’écran



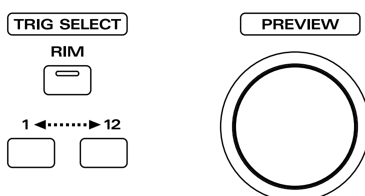
Aux pages qui contiennent des réglages pour chaque pad, vous pouvez sélectionner le pad voulu en tapant dessus. Le coin supérieur droit de l’écran affiche le numéro de l’entrée Trigger correspondant au pad sélectionné, le nom de l’instrument qui y est assigné ainsi que le numéro de note MIDI. La première lettre (“H” ou “R”) indique si la peau (Head) ou le bord (Rim) du pad est sélectionné.

Le numéro à l’extrême droite correspond au numéro de note MIDI, indispensable lorsque vous vous servez du TD-10 comme module MIDI (avec un séquenceur notamment).

“H” et “R” déterminent le son que vous entendez lorsque vous enfoncez le bouton [PREVIEW]. Lorsque vous pouvez éditer le son de la “peau” et du bord séparément, il est utile de connaître la catégorie à laquelle les réglages actuels correspondent.



Sélectionner des pads en face avant du TD-10



Nous avons dit plus haut qu’il suffisait de taper sur un pad pour le sélectionner. Si aucun pad n’est branché, les boutons [TRIG SELECT] permettent toutefois de sélectionner le pad dont vous souhaitez modifier les paramètres. En fait, vous ne choisissez pas le pad mais le numéro de l’entrée de déclencheur (TRIGGER) à laquelle ce pad est branché.

En appuyant sur le bouton [1], vous choisissez le numéro de déclencheur (Trigger) précédent tandis qu’une pression sur [12] sélectionne le numéro suivant.

Si vous utilisez un pad PD-7, PD-9 ou PD-120, servez-vous du bouton [RIM] pour spécifier si les réglages portent sur la peau ou le bord. Si le témoin RIM s’allume, ils portent sur le bord.

En combinant ces boutons avec le bouton [PREVIEW], vous pouvez effectuer toutes les modifications voulues sans devoir brancher les pads au TD-10.

Remarque: *Certains sons ne font aucune différence entre la peau et le bord. Pour en savoir plus, voyez p. 99.*

Preset Drum Kits

Les Drum Kits 1~50 sont préprogrammés (Preset). Vous avez toujours la possibilité de rappeler ces réglages usine même après avoir changé de nombreux réglages. Les réglages usine sont appelés *Preset Drum Kits*. Voyez p. 100 pour en savoir davantage.

Page de base



Il s’agit de la page de base du TD-10. Elle apparaît lorsque vous appuyez sur [KIT].

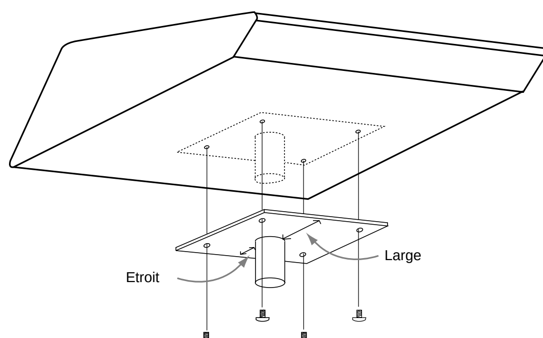
Outre le nom du Kit, vous voyez aussi l’état de la carte de mémoire, des effets (activés/coupés)(voyez p. 44), si le Drum Kit peut être utilisé avec des balais (Brushes) (voyez p. 44), etc.

3. Avant de battre

Ce chapitre vous décrit les connexions et réglages nécessaires pour pouvoir faire de la musique avec votre TD-10. Nous partons du principe que vous n'avez pas encore modifié les réglages usine.

3.1 Monter le TD-10 sur son support

Attachez le TD-10 sur son support (fourni avec le stand MDS-7U/10 disponible en option).



Servez-vous des vis fournies pour fixer le TD-10 (voyez l'illustration).

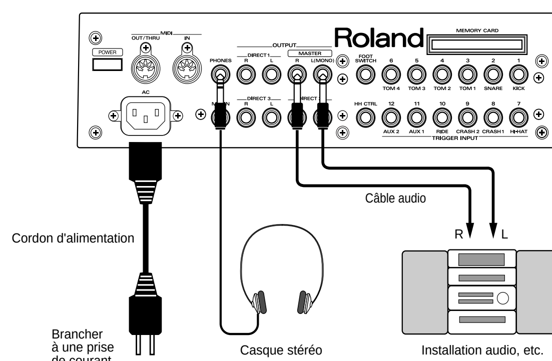
Remarque: *Servez-vous uniquement des vis fournies. D'autres vis risquent d'endommager le filetage du TD-10.*

Attachez ensuite le TD-10 sur le stand pour batterie (MDS-7U/10).

Pour en savoir plus concernant le montage du stand et la fixation du TD-10, voyez à la fin du manuel.

3.2 Brancher un ampli, une console de mixage, etc.

Remarque: *Pour éviter tout endommagement ou panne, coupez l'alimentation de tous les instruments concernés et réglez les commandes de volume au minimum avant d'effectuer les branchements.*



Reliez les prises MASTER L(MONO) et R aux entrées de votre système audio ou amplificateur. Si vous voulez écouter avec un casque, utilisez la prise PHONES.

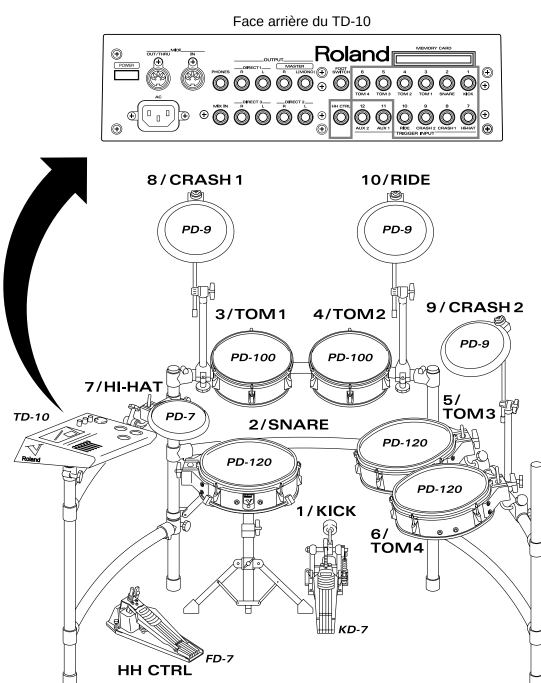
Remarque: *Veillez à brancher les prises MASTER L et R aux entrées L et R de votre installation, faute de quoi, l'image stéréo sera inversée.*

Remarque: *En pensant au batteur de scène, nous avons renforcé légèrement le signal du casque par rapport aux volumes habituels pour instruments électroniques. Tenez-en compte et évitez des écoutes trop prolongées à volume élevé.*

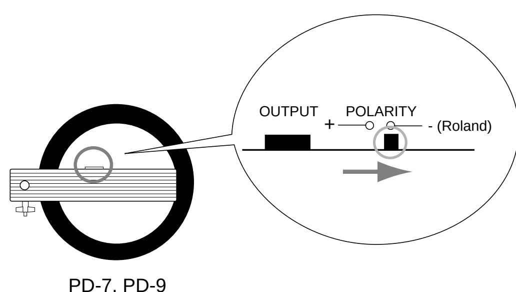
Remarque: *Lors de la livraison, aucun instrument n'est assigné aux sorties DIRECT1, DIRECT2 ou DIRECT3.*

3.3 Brancher des pads et des pédales

Servez-vous des câbles fournis pour brancher vos pads, votre pédale de charleston et le(s) déclencheur(s) au pied (Kick Trigger). Kick et Snare (caisse claire) ont des prises séparées. Veillez donc à brancher les accessoires aux prises adéquates.



Si vous utilisez un pad PD-7 ou PD-9, réglez le commutateur de polarité à l'arrière du pad sur "– (Roland)". Avec un KD-7, peu importe la position.

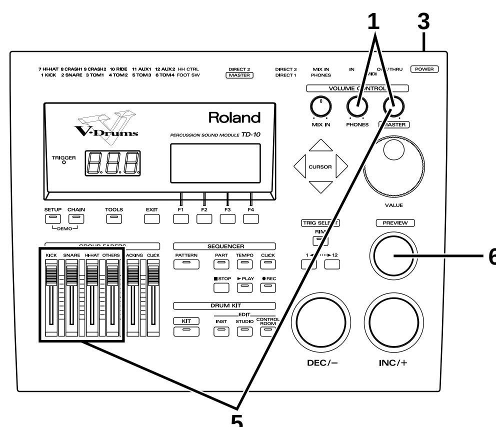


PD-7, PD-9

Pour obtenir la meilleure expressivité, nous vous recommandons d'utiliser des pads Roland (PD-5, PD-7, PD-9, PD-100, PD-120) ainsi que des déclencheurs Kick Trigger de Roland (KD-7).

3.4 Mise sous tension

Remarque: *Une fois toutes les connexions effectuées, vous pouvez mettre votre système sous tension en respectant l'ordre spécifié pour éviter tout endommagement des haut-parleurs ou d'autres composants du système.*



1) Réglez les commandes [MASTER] et [PHONES] sur le minimum.

2) Réglez le volume du système d'amplification sur le minimum.

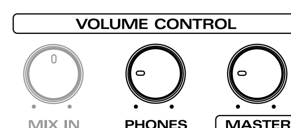
3) Mettez le TD-10 sous tension avec l'interrupteur POWER situé en face arrière.

Remarque: *Lors de la mise sous tension, le TD-10 vérifie les pads branchés. Vous ne devez donc pas toucher les pads durant la phase de mise sous tension car le TD-10 en tirerait de mauvaises conclusions et votre système risque de ne pas fonctionner normalement. Ne touchez donc ni aux pads ni aux pédales tant que cette page d'écran n'est pas affichée:*



4) Mettez votre amplificateur ou votre installation audio sous tension.

5) Réglez les curseurs de groupe [GROUP FADERS] en position maximum et choisissez pour les commandes [MASTER] et [PHONES] la position indiquée ci-dessous.



6) Appuyez plusieurs fois sur [PREVIEW] et choisissez le volume voulu avec [MASTER] (ou [PHONES], si vous utilisez le casque).

Prise en main rapide

Vous devriez entendre le TD-10. N'oubliez pas que le volume du son est également déterminé par la force avec laquelle vous appuyez sur le bouton [PREVIEW].

Si vous n'entendez rien lorsque vous appuyez sur [PREVIEW], vérifiez les points suivants:

- Si vous utilisez un casque: l'avez-vous bien branché à la sortie PHONES?
- Si vous utilisez un amplificateur externe: est-il correctement branché aux sorties MASTER OUT? Les câbles audio sont-ils reliés aux entrées de l'amplificateur, etc.?
- Vos câbles sont-il défectueux?
- Avez-vous sélectionné la bonne entrée sur l'amplificateur?
- Les curseurs [GROUP FADERS] sont-il encore et position minimum?
- Avez-vous choisi un volume [PHONES] trop faible?
- Avez-vous choisi un volume [MASTER] trop faible?

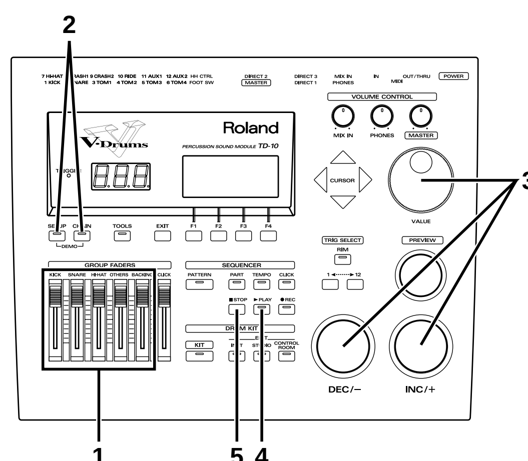
Remarque: *[TRIG SELECT] permet de choisir le pad à écouter avec le bouton [PREVIEW].*

Mise hors tension

1) **Réglez le volume de tous les appareils (TD-10 et amplification externe) en position minimum.**
2) **Commencez par couper l'alimentation de l'amplificateur, de la console de mixage, ou autre.**
3) **Mettez le TD-10 hors tension.**

3.5 Morceau de démonstration

Le TD-10 contient un morceau de démonstration qui vous donne une idée de la qualité sonore et de ses possibilités exceptionnelles. Ce morceau est en fait constitué de 4 morceaux reproduits en boucle. Si vous souhaitez écouter un des quatre morceaux individuellement, procédez comme suit:



1) **Réglez tous les curseurs [GROUP FADERS] au même niveau.**
2) **Maintenez [SETUP] enfoncé et appuyez sur [CHAIN].**
3) **Utilisez [DEC]/[INC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la "section" voulue du morceau de démonstration.**
   La section choisie ici est reproduite en premier lieu, suivie de toute la boucle.
4) **Appuyez sur [PLAY].**
   Vous lancez ainsi la reproduction. Durant la reproduction, les curseurs [GROUP FADERS] conservent leur fonction normale ce qui vous permet d'effectuer une balance sonore sur le morceau de démonstration (pour en savoir plus sur les curseurs de groupe, voyez p. 23).
5) **Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction.**
   Une fois que vous avez entendu la démonstration, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page "DRUM KIT".

Remarque: *Tous droits réservés. Toute utilisation non autorisée de ce matériel à des fins non personnelles constitue une infraction à la loi.*

Remarque: *Le morceau de démonstration n'est pas transmis via MIDI OUT/THRU.*

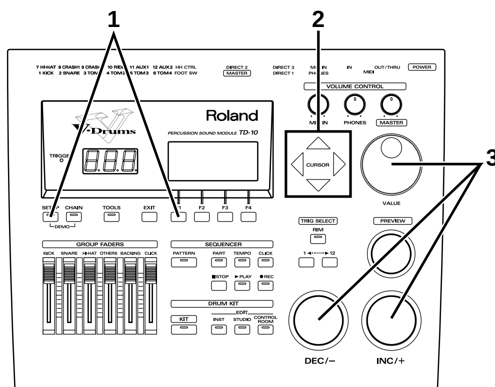
Remarque: *Le morceau de démonstration utilise les Drum Kits 39~42.*

3.6 Assignation de pads

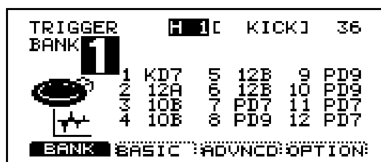
Pour chaque entrée TRIGGER, vous devez spécifier le type de pad utilisé pour que le TD-10 puisse interpréter correctement les signaux venant des pads.

Si vous avez acheté le “V-Basic Kit” ou le “V-Standard Kit”

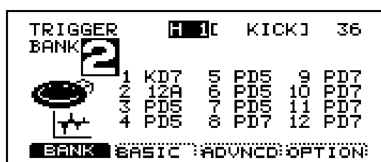
Le TD-10 dispose déjà des réglages nécessaires pour ces Kits. Il est donc inutile de les charger.



1) **Appuyez sur [SETUP] puis sur [F1 (TRIG)] et finalement sur [F1 (BANK)].**
2) **Amenez le curseur sur le numéro “BANK” en vous servant des boutons [CURSOR].**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la banque voulue.**
V-Basic Kit= BANK 1



V-Standard Kit= BANK 2



Remarque: *Les valeurs de paramètre affichées dans les illustrations ci-dessus donnent les réglages usine. Si vous les avez modifiées, vous pouvez toujours faire appel à la fonction Copy (p. 82) pour charger les réglages usine.*

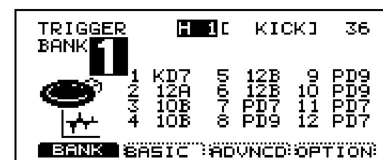
Et voilà, vous venez de faire en une fois tous les réglages nécessaires pour le Drum Kit V-Basic ou V-Standard. Si vous utilisez un pad PD-100 ou PD-120, vous pouvez maintenant régler la tension de la peau. Voyez “Réglage de tension de la peau” à la page 19.

Une fois tous les réglages terminés, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page “DRUM KIT”.

Si vous avez acheté des pads PD-5, PD-7, PD-9, PD-100 ou PD-120 individuellement

Effectuez les réglages suivants pour chaque pad branché.

1) **Appuyez sur [SETUP], puis sur [F1 (TRIG)] et finalement sur [F1 (BANK)].**
La page suivante s’affiche à l’écran:



Vous voyez ici les correspondances entres pads et entrées TRIGGER.

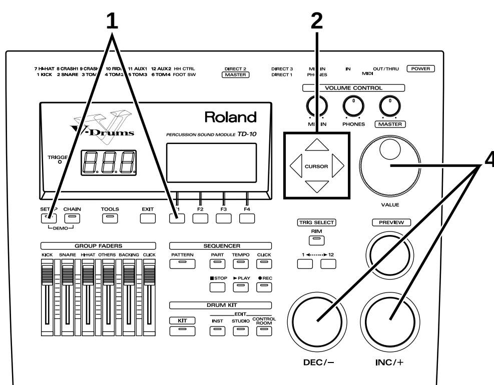
Ecran	Nom du pad
PD5	PD-5
PD7	PD-7
PD9	PD-9
10A	PD-100
12A	PD-120
KD7	KD-7/KD-5

2) **Servez-vous des boutons [CURSOR] pour sélectionner le numéro “BANK”.**
3) **Frappez sur le pad que vous voulez régler.**
Le curseur se déplace automatiquement sur la valeur du pad frappé.
4) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le nom du pad.**
Fin des réglages. Si vous vous servez d’un pad PD-100 ou PD-120, vous pouvez alors régler la tension de la peau.

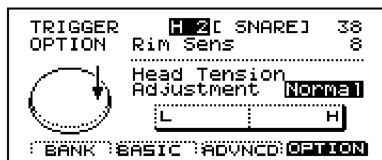
Réglage de tension de la peau

Pour ces pads, certains réglages sont indispensables pour régulariser la tension de la peau. Celle-ci peut aussi se modifier après une longue utilisation des

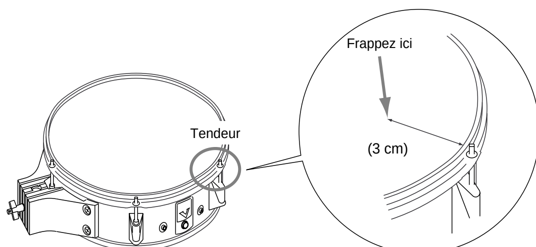
pads. Lorsque le besoin s'en fait sentir, suivez la procédure suivante pour régler la tension.



1) **Veillez à ce que Trigger Type (nom du modèle du pad) soit réglé sur "10A" (PD-100) ou "12A" (PD-120).**
2) **Appuyez sur [SETUP], puis sur [F1 (TRIG)] et finalement sur [F4 (OPTION)].**
3) **Frappez sur le pad PD-100 ou PD-120 que vous voulez régler.**
   La page d'écran adéquate s'affiche.

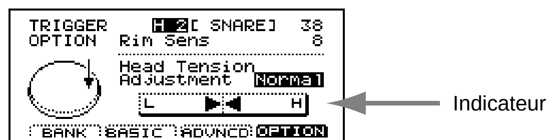


4) **Utilisez les boutons [CURSOR] pour sélectionner "Head Tension Adjustment".**
5) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur voulue.**
   "Loose" signifie que le TD-10 estime que la peau est distendue tandis que "Tight" représente une peau tendue. Pour l'instant, optez peut-être pour l'option intermédiaire, "Normal".
6) **Frappez sur la peau du PD-100 ou du PD-120 à environ 3 cm du tendeur.**



L'indicateur situé dans le fond de l'écran indique le décalage.

7) **Utilisez une clef de serrage (option) pour régler la tension de la peau de sorte à ce que l'indicateur se trouve au centre.**



Lorsque l'indicateur se trouve à droite, tournez le tendeur vers la gauche pour détendre la peau et inversement, si l'indicateur se trouve à gauche du point central, tournez le tendeur vers la droite pour tendre la peau.

Remarque: *Si l'indicateur semble sauter aléatoirement de gauche à droite, assurez-vous que la peau est tendue de manière égale et recommencez la procédure.*

Remarque: *Pour en savoir davantage sur le réglage de la tension de la peau, voyez le mode d'emploi du PD-100/120.*

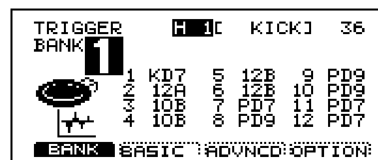
Une fois tous les réglages effectués, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à la page "DRUM KIT".

Piloter le TD-10 avec des capteurs sur une batterie acoustique

Au lieu de pads, vous pouvez également vous servir de capteurs que vous montez sur votre batterie acoustique afin de piloter le TD-10. Dans ce cas, choisissez "Drum Trigger" comme Trigger Type. Si cela semble être insuffisant pour un bon déclenchement, vous pouvez vous servir des paramètres "avancés" pour affiner les réglages. Voyez "Paramètres avancés pour les entrées TRIGGER (ADVNCD)" à la page 77.

Montez d'abord les capteurs (voyez p. 105). Procédez ensuite aux réglages suivants pour chaque déclencheur.

1) **Appuyez sur [SETUP], puis sur [F1 (TRIG)] et finalement sur [F1 (BANK)].**
   La page d'écran suivant s'affiche.



Cette page vous donne une liste des types de déclencheurs spécifiés pour chaque entrée TRIGGER.

2) **Utilisez les boutons [CURSOR] pour éloigner le curseur du numéro de banque.**

3) **Frappez sur le tambour (ou appuyez sur la pédale de la grosse caisse) pour lequel vous voulez effectuer les réglages.**
   Le curseur vient automatiquement se placer sur le numéro Trigger correspondant au tambour frappé.
4) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le type de déclencheur voulu. Vous avez le choix entre les options suivantes:**
   “KIK” pour la grosse caisse, “SNR” pour la caisse claire, “TOM” pour les toms et “FLR” pour le Floor Tom.
5) **Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à la page “DRUM KIT”.**

Contrôle des réglages

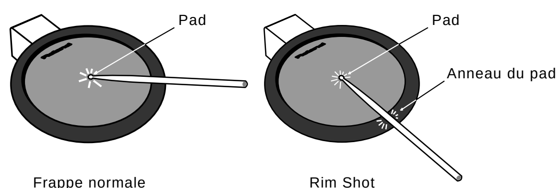
Tous les réglages devraient maintenant être terminés. Vérifiez-le en frappant sur les pads/tambours et en écoutant si vous entendez bien le bon instrument. Si ce n’est pas le cas, vérifiez tous les réglages ou voyez “Problèmes éventuels lors des connexions et réglages” à la page 27.

4. Techniques de jeu

4.1 Astuces pour jouer sur les pads

Rim Shots

Avec les pads PD-7, PD-9 et PD-120, vous pouvez piloter un deuxième son, différent de celui piloté par la peau.

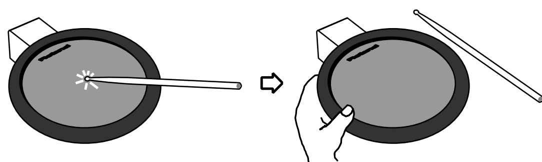


Pour jouer un Rim Shot, vous devez frapper simultanément le bord et le centre du pad. Si vous ne frappez que le bord, aucun signal n'est émis (et vous n'entendez donc rien). Un bon Rim shot (peau + bord) pilote le son assigné au bord (Rim).

Remarque: *Si vous voulez sélectionner "Rim" durant l'édition, il faut jouer comme indiqué ci-dessus (frapper le centre et le bord simultanément). N'oubliez pas non plus que la fonction Rim du PD-120 ne fonctionne que lorsque vous branchez le pad à l'entrée TRIGGER 2 (SNARE). Si vous voulez des sons rim pour les toms, par exemple, servez-vous d'un pad PD-7 ou PD-9.*

Etouffer

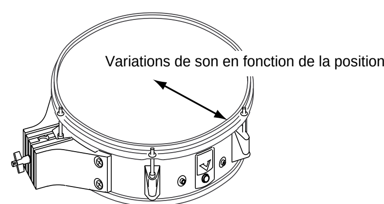
Cette technique simule l'étouffement d'une cymbale acoustique et peut être utilisée avec les pads PD-7 et PD-9.



Frappez un pad auquel vous avez assigné un son avec une chute lente (comme une cymbale). Dès que vous saisissez le bord du pad, la reproduction du son est interrompue.

Sensibilité à la position

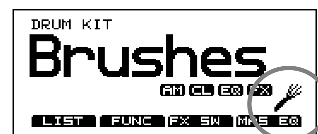
Si vous vous servez d'un pad PD-7, PD-9, PD-100 ou PD-120 (entrée TRIGGER 2 ou 10), vous pouvez également faire varier le son en fonction de l'endroit où vous frappez la peau.



Tout batteur connaît cette variation de sonorité en fonction de l'endroit où on frappe la peau. Ce mode d'expression était, jusqu'à présent, resté l'apanage des batteries acoustiques. Le PD-120 met un terme à ce monopole: si vous utilisez ce pad pour piloter un son de caisse claire du TD-10, vous obtiendrez des différences de son selon l'endroit où vous frappez le pad semblables à celles que produit une caisse claire acoustique.

Jouer avec des balais

Vous pouvez utiliser des balais avec les pads PD-120 et PD-100 et faire appel à toutes les techniques de jeu qui leur sont propres pour obtenir le son que produit une caisse claire acoustique. Il suffit pour cela de sélectionner un Drum Kit conçu pour les balais (brushes). Appuyez sur [KIT] et sélectionnez un Kit affichant le symbole illustré ci-dessous dans le coin inférieur droit.

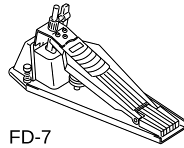


Remarque: *N'utilisez que des balais en nylon ou plastique. Les balais métallique endommagent la peau et risquent même d'en percer la toile.*

Remarque: *Les Drum Kits Preset 7 et 37 sont conçus pour jouer avec des balais.*

Pédale de charleston (HiHat)

La pédale de charleston FD-7 vous permet d'avoir recours aux techniques suivantes et de contrôler toutes les positions:



FD-7

Charleston ouvert	Frappez le pad sans actionner la pédale.
Charleston fermé	Frappez le pad en actionnant la pédale.
Fermé avec pédale	Actionnez la pédale sans frapper le pad.
Ouvert avec pédale	Appuyez la pédale et relâchez-la tout de suite pour piloter un son de charleston "ouvert".

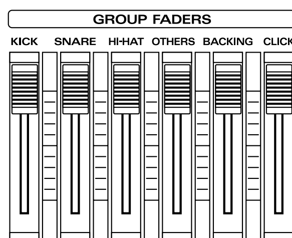
4.2 Commandes du TD-10

Volume

Réglage de la balance de volume

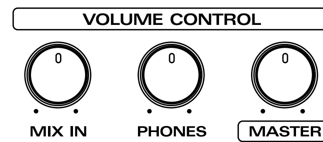
Les groupes Kick Drum (grosse caisse), Snare (caisse claire) et HiHat (charleston) disposent de leur propre curseur [GROUP FADERS] pour le réglage du volume. Les toms, cymbales et autres instruments de percussions sont regroupés sous les curseurs [OTHERS].

Pour régler le volume des pads individuels, utilisez le menu Control Room (voyez p. 56).



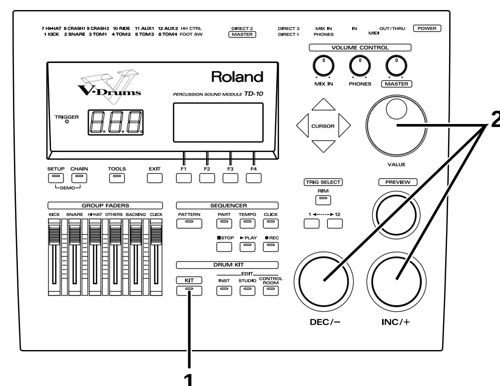
Réglage du volume global

Utilisez la commande [VOLUME CONTROL] pour déterminer le volume des sorties MASTER du TD-10. Tournez cette commande vers la droite pour augmenter le volume et vers la gauche pour le diminuer.



[MASTER]	Réglage du volume du signal MASTER OUT.
[PHONES]	Réglage du volume du signal casque.
[MIX IN]	Réglage du volume du signal MIX IN. Ce signal MIX IN est envoyé aux prises MASTER et PHONES (ou uniquement à la prise PHONES).

Sélection d'un Drum Kit



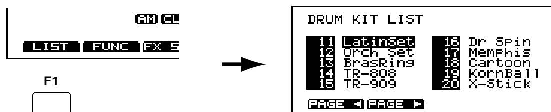
1) Appuyez sur [KIT].
La page d'écran suivante s'affiche:



Chaque Drum Kit du TD-10 représente un ensemble de réglages concernant les sons assignés aux divers pads, l'acoustique et les microphones, le mélangeur, les effets et d'autres paramètres.

2) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le Drum Kit voulu.

Remarque: *La page List facilite considérablement la sélection d'un Drum Kit. A la page affichée ci-dessus, appuyez sur [F1 (LIST)] pour afficher une page comportant dix noms de Drum Kits. [F1 (PAGE<)] et [F2 (PAGE>)] vous permettent de passer aux pages précédentes ou suivantes. Pour sélectionner un Drum Kit, utilisez les boutons [DEC]/[INC], la molette [VALUE] ou les boutons [CURSOR].*

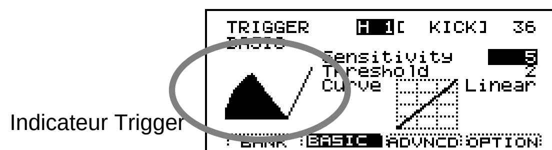


Appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page d'écran de l'étape 1.

Sensibilité des pads

Il est possible d'adapter la sensibilité des pads à votre style de jeu.

1) Appuyez sur [SETUP], puis sur [F1 (TRIG)] et finalement sur [F2 (BASIC)].
La page d'écran suivante s'affiche.



2) Utilisez les boutons [CURSOR] pour contraster "Sensitivity".

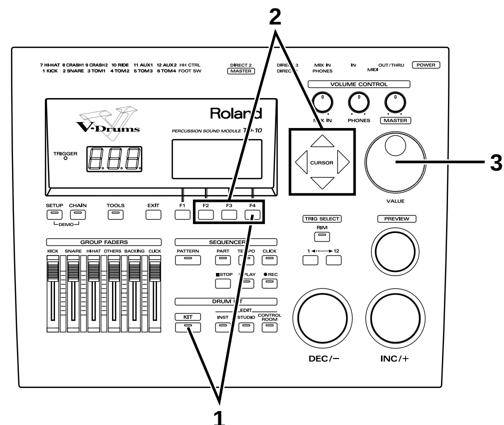
3) Frappez sur le pad dont vous voulez adapter la sensibilité.

4) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la sensibilité voulue.
La valeur numérique contrastée (pointée par le curseur) change alors (1~16). Une faible sensibilité (valeurs basses) signifie que des frappes plus fortes n'augmentent pratiquement pas le volume. Si par contre, vous optez pour une sensibilité importante, des frappes relativement faibles produiront un volume considérable. En général, il vaut mieux régler la sensibilité de sorte à ce que l'indicateur atteigne sa position maximale lorsque vous frappez très fort.

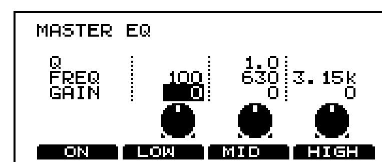
Remarque: *Le volume de reproduction joue un rôle important lors du réglage de la sensibilité d'un Drum Kit électronique. Lorsque vous écoutez à bas volume, vous aurez parfois l'impression qu'il y a trop peu de dynamique et vous risquez de choisir un degré de sensibilité trop élevé. Faites donc plusieurs essais avec des volumes différents (via casque ou ampli) afin de vous faire une idée fiable de la dynamique choisie.*

Egalisation globale

L'égaliseur maître ou Master EQ détermine le timbre global du TD-10 (sorties MASTER). Vous pouvez régler séparément la bande des graves, du médium et des aiguës.



1) Appuyez sur [KIT] puis sur [F4 (MAS EQ)].
La page d'écran suivante s'affiche:



2) Utilisez [F2]~[F4] ou les boutons [CURSOR] pour sélectionner la colonne "GAIN".

[F2]	Graves (LOW)
[F3]	Médium (MID)
[F4]	Aiguës (HIGH)

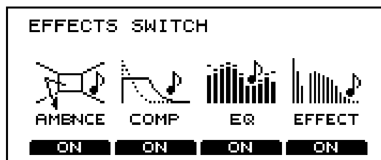
Remarque: *[F1] active et coupe l'égaliseur.*

3) Servez-vous de la molette [VALUE] pour accentuer ou atténuer une bande et écoutez le résultat.
Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page "DRUM KIT".

Effet activé/coupé

Le son du TD-10 dépend en grande partie des effets utilisés, de compresseurs, etc. Pour constater l’ampleur de l’influence des effets sur le son, vous pouvez les activer et les couper pour tout le Drum Kit.

1) Appuyez sur [KIT] puis sur [F3 (FX SW)].



A cette page, les boutons [F1]~[F4] font office de commutateurs on/off. [F1] vous permet par exemple d’activer et de couper Ambience.

AMBNCE (Ambience)	Cet effet simule l’acoustique de la pièce dans laquelle on joue.
COMP (Compresseur)	Le compresseur coupe les crêtes de volume du signal ce qui confère une plus grande présence au son et protège le système contre toute saturation.
EQ (Egaliseur)	L’égaliseur vous permet de déterminer le rapport des graves, du médium et des aiguës.
EFFECT (Effet)	Permet d’ajouter des effets tels que Reverb et Delay.

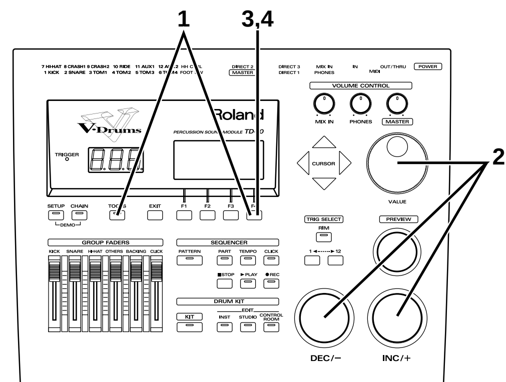
Remarque: *Lorsque ces commutateurs sont sur OFF, vous n’entendez aucun effet, quels qu’en soient les réglages de paramètres. Assurez-vous donc que ces commutateurs sont sur ON avant de modifier les réglages d’effet.*

Remarque: *Vous pouvez régler ces commutateurs pour chaque Drum Kit.*

Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page “DRUM KIT”.

Fonction Help

La fonction Help (aide) du TD-10 fournit des informations concernant les diverses fonctions. Pour trouver la page d’information voulue, il suffit d’entrer un mot-clé. Ainsi, si vous souhaitez en savoir davantage sur une fonction faisant appel à un commutateur au pied, sélectionnez “FOOT SWITCH” et appuyez sur le bouton pour passer à la page correspondante.



1) Appuyez sur [TOOLS] et puis sur [F4 (HELP)].



2) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le mot-clé voulu.

3) Appuyez sur [F4 (SELECT)] pour obtenir davantage de renseignements concernant la fonction.

4) Pour passer à la page contenant les réglages de cette fonction, appuyez sur [F4 (GO NOW)].

Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page “DRUM KIT”.

4.3 Cartes d’extensions

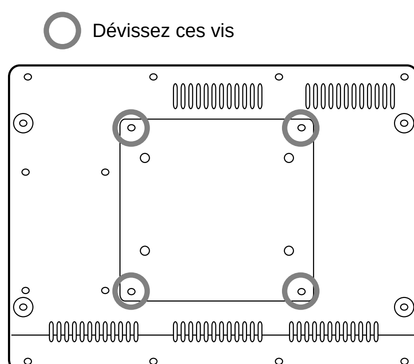
Les Expansion Boards vous permettent d’élargir votre système en y ajoutant de nouveaux instruments et Drum Kits.

Remarque: *Il est impossible d’utiliser les Expansion Boards destinées à la série JV/XP.*

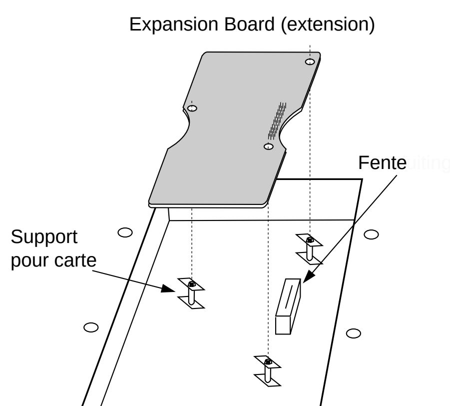
Sous le TD-10, vous trouverez un orifice où vous pouvez installer des cartes d’extension. Servez-vous exclusivement des cartes de la série WAVE&SYSTEM EXPANSION BOARD TDW.

1) Mettez le TD-10 hors tension et débranchez le cordon d’alimentation avant d’installer une carte d’extension.

2) Dévissez uniquement les quatre vis indiquées ci-dessous et enlevez la plaque inférieure du TD-10.



3) Assurez-vous que les supports en plastique se trouvent dans la position indiquée ci-dessous. Sinon, tournez-les pour les placer convenablement.

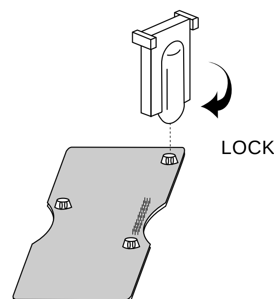


4) Les orifices de la carte doivent se trouver juste au-dessus des support; branchez alors le connecteur de la carte dans la fente du TD-10. Assurez-vous que le connecteur est fermement engagé et veillez à faire passer les trois supports par les orifices.

Remarque: *Ne touchez pas au circuit imprimé ou aux broches des connecteurs.*

Remarque: *Ne forcez jamais lors de l'insertion de la carte d'extension. Si vous n'y parvenez pas du premier coup, retirez la carte et recommencez.*

5) Servez-vous de la clé fournie avec la carte pour verrouiller les supports (position LOCK) et fixer correctement la carte.



Assurez-vous une fois de plus que tout est bien fixé.

(Si vous souhaitez enlever la carte, tournez les supports en direction UNLOCK et soulevez la carte avec la clé fournie. Enlevez la carte puis remontez la plaque de fond du TD-10).

6) Remontez la plaque de fond avec les quatre vis enlevées à l'étape 2.

ATTENTION!

Dans les cas suivants, il faut mettre le TD-10 immédiatement hors tension et prendre contact avec votre revendeur ou un SAV Roland agréé.

- Lorsque des objets (des vis, par exemple) sont tombés ou lorsque du liquide a été renversé dans le TD-10.
- Lorsque le TD-10 a été mouillé (par la pluie, par exemple).
- Lorsque le TD-10 devient soudainement imprévisible et ne fonctionne plus convenablement.

N'essayez jamais de réparer vous-même le TD-10 et n'ouvrez pas son boîtier: adressez-vous à un spécialiste.

L'électricité statique peut endommager les composants internes. Lors de l'insertion d'une Expansion Board veillez aux points suivants:

- Avant de prendre la carte en main, saisissez un objet métallique (une conduite d'eau, par exemple) afin de vous décharger de toute électricité statique.
- Tenez la carte par ses bords. Ne touchez jamais les composants électriques ou les connecteurs.

4.4 Problèmes éventuels lors des connexions et réglages

Nous avons repris une série de problèmes courants pouvant se produire lors des réglages élémentaires et nous vous expliquons comment résoudre ceux qui risquent de se poser lorsque vous utilisez le TD-10 pour la première fois.

Remarque: *N'oubliez pas de mettre tous les appareils hors tension avant d'en vérifier ou d'en modifier les connexions.*

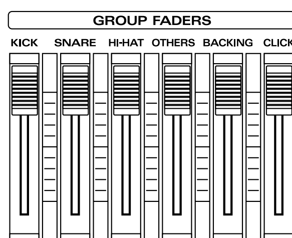
Remarque: *Sous "Premiers secours" à la page 95, vous trouverez une liste de problèmes plus importante décrivant aussi les problèmes éventuels lors de l'utilisation de tambours acoustiques ou de pads d'une autre marque.*

Pas de son

Vérifiez d'abord toutes les connexions (voyez p. 16 et suivantes) puis considérez les points suivants:

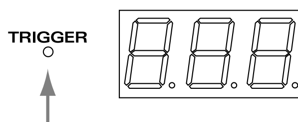
Vous n'entendez rien lorsque vous appuyez sur [PREVIEW].

Voyez si les curseurs [GROUP FADERS] sont relevés.



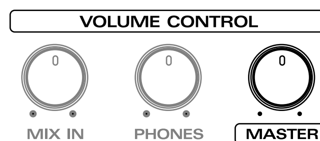
Vous entendez quelque chose en appuyant sur [PREVIEW] mais pas lorsque vous frappez les pads.

Voyez si le témoin de déclenchement (TRIGGER) s'allume lorsque vous frappez sur un pad. Si ce n'est pas le cas, vérifiez la connexion entre le pad et l'entrée TRIGGER.



Vous entendez quelque chose avec le casque mais pas avec l'amplificateur externe.

Vérifiez les connexions avec les appareils externes et assurez-vous que la commande [MASTER] n'est pas en position minimum.



Les pads pilotent les mauvais sons.

- Avez-vous relié les pads aux mauvaises entrées TRIGGER?
- Avez-vous solidement fixé les pads?
  Lorsqu'un pad n'est pas solidement attaché, il peut arriver qu'il vibre lorsque vous frappez un autre pad et qu'il pilote ainsi un son indésirable.
- Avez-vous installé un haut-parleur réglé sur un volume élevé à proximité des pads?
  Changez l'emplacement du haut-parleur.

Lorsque vous frappez doucement sur un pad, vous n'entendez rien.

- Avez-vous touché un pad ou enfoncé une pédale durant la mise en route du TD-10 (avant donc que le nom du Kit ne soit affiché à l'écran)?
  Lors de la mise en route, le TD-10 vérifie les entrées TRIGGER et les pads qui y sont branchés. Si vous touchez des pads durant cette procédure, le TD-10 fera des erreurs.

Vous frappez fort sur les pads, mais le volume reste faible.

- Avez-vous choisi un volume trop peu élevé?
  Lorsque vous écoutez une batterie électronique à bas volume, vous avez vite l'impression que la sensibilité des pads est insuffisante. Si cette impression persiste à volume plus élevé (voyez p. 23), changez la sensibilité des pads (voyez p. 24).

Lorsque vous utilisez un pad PD-5, PD-7, PD-9, PD-100 ou PD-120

Ces pads vous permettent de régler le rapport entre force de frappe et volume. Voyez p. 24 pour en savoir plus.

Lorsque vous utilisez des pads d'une autre marque

Si vous utilisez des pads d'un autre fabricant et s'ils ne fonctionnent pas comme vous le voulez, changez les réglages des paramètres Trigger. Voyez "Paramètres de base pour entrées TRIGGER (BASIC)" à la page 75.

Certains pads sont trop forts ou trop faibles

- Lorsque vous écoutez en mono, vous ne pouvez utiliser que la prise MASTER L (MONO) et pas la prise R.
- Les curseurs [GROUP FADERS] se trouvent-il tous à une position adéquate?

  Commencez par leur assigner un niveau identique et réglez ensuite la balance.

Les Rim Shots sont inaudibles

- Utilisez-vous un pad PD-7, PD-9 ou PD-120?

  Ce sont les seuls pads sur lesquels vous pouvez jouer des Rim Shots.
- Utilisez-vous un câble mono pour relier le pad au TD-10?

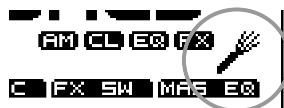
  Dans ce cas, seule la peau peut piloter un son. Pour que le bord en pilote un autre, utilisez le câble stéréo fourni avec les pads PD-7, PD-9 et PD-120.

Les Rim Shots ont un son inattendu

- Lorsque vous jouez sur un PD-7 ou PD-9, vous devez battre le bord et la peau simultanément pour jouer un Rim Shot. Si vous ne frappez que le bord, vous n'entendez rien.
- Avez-vous sélectionné les bons types de déclencheur (Trigger Types)?
- Si vous utilisez un PD-120 comme caisse claire (Snare), vérifiez le réglage du paramètre "Rim Sensitivity" (voyez p. 76).

Le volume est trop bas lorsque vous jouez avec des balais

- L'impact d'un balai est moins fort que celui d'une baguette. Il faut donc utiliser un Drum Kit dont les réglages de déclenchement sont conçus pour des balais. Ces Drum Kits sont reconnaissables à l'icône représentant un balai dans le coin inférieur droit de la page d'écran "KIT".



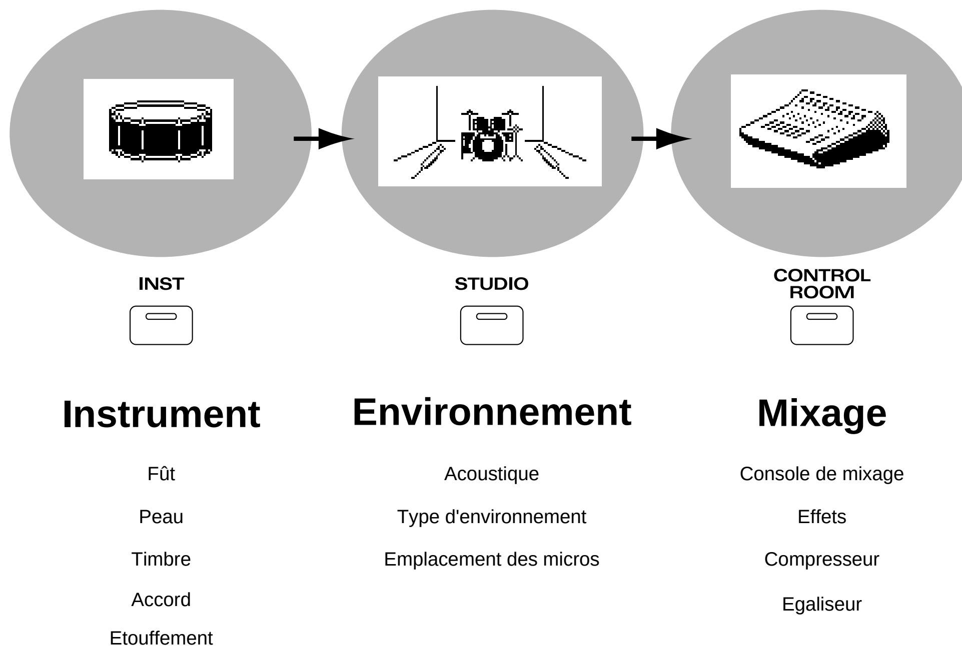
La position de la frappe n'est pas prise en considération

- Les réglages Trigger Type sont-ils corrects?
- Si vous utilisez un PD-100 ou PD-120, avez-vous bien réglé la tension de la peau?
- Si vous utilisez un PD-7 ou PD-9, le commutateur de polarité se trouve-t-il en position "– (Roland)"?
- La détection de la position du battement n'est possible que pour les entrées TRIGGER 2 (SNARE) et 10 (RIDE).

5. Les Drum Kits préprogrammés

5.1 Comment le TD-10 génère-t-il du son?

Le TD-10 se sert d'une méthode révolutionnaire de génération de son appelée *Variable Drum Modeling*. Le concept central de cette méthode consiste à élargir considérablement le spectre sonore en "modelant" individuellement chaque aspect d'un son de percussion.



Les trois composants principaux de la structure des sons V-Drums sont facilement accessibles par leur bouton respectif: [INST], [STUDIO] et [CONTROL ROOM]. Ces groupes de paramètres diffèrent des paramètres traditionnels d'une batterie électronique mais ils sont clairement agencés et permettent de concrétiser rapidement une idée.

1) **Instrument (INST)**
Il s'agit de la batterie elle-même, du matériau des fûts et des peaux, de leur forme, etc.

2) **Studio (STUDIO)**
Ce groupe vous permet de déterminer le type, la taille et les matériaux utilisés dans la pièce où vous jouez de la batterie. Vous pouvez aussi préciser l'emplacement des micros d'ambiance ainsi que le type et l'emplacement des micros avec lesquels les instruments sont captés.

3) **Régie (CONTROL ROOM)**
C'est ici que se fait la finition avec des réglages de mixage tels que le volume, le panoramique (position dans l'image stéréo), le niveau d'effet, les assignations aux sorties, l'égalisation, la compression et les effets numériques.

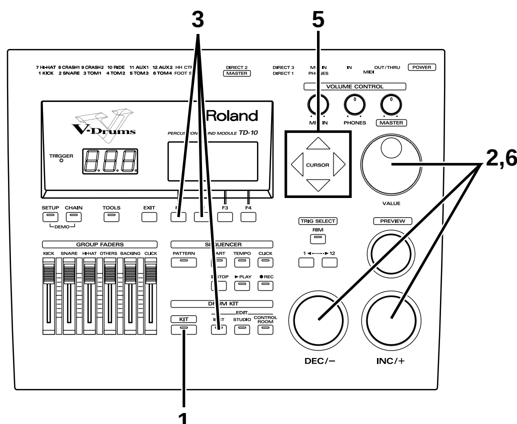
Avant de créer vos propres sons, veuillez lire les descriptions données ci-dessous de certains Preset Drum Kits ou Drum Kits préprogrammés. Vous découvrirez ainsi les possibilités de votre système.

No. 36: 70's Rock

Il s'agit d'un Drum Kit Rock avec un son profond et plus épais que les sons que vous pouviez attendre d'un module ou échantillonneur, ceci grâce à la technologie Variable Drum Modeling.

Examinons les paramètres de son de ce Kit. Un des paramètres responsables de la richesse du son est "Shell Depth" (il permet de déterminer la profon-

deur du fût). Choisissons maintenant différentes valeurs pour ce paramètre.

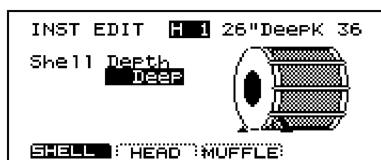


1) Appuyez sur [KIT] pour passer à la page “DRUM KIT”.

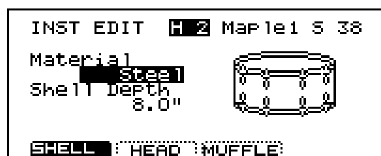
2) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le Drum Kit 36.



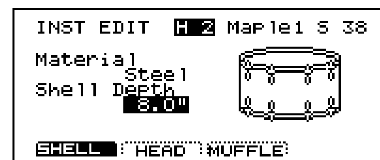
3) Appuyez sur [INST], puis sur [F2 (EDIT)] et finalement sur [F1 (SHELL)]:



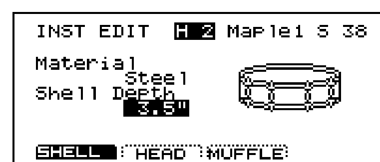
4) Frappez sur le pad qui vous sert de caisse claire.
La page d’écran contenant les réglages Snare apparaît. Cette page vous permet de sélectionner le matériau et la profondeur du fût.



5) Utilisez les boutons [CURSOR] pour sélectionner “Shell Depth”.



6) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner profondeur de fût voulue.
Le son rock épais dont nous parlions plus haut demande un fût profond, d’où le réglage Shell Depth de 8.0” pour ce Preset. Choisissons maintenant 3.5”.



Vous entendez la différence? La caisse claire est plus “mince”. Frappez une fois sur un pad de tom et changez-en aussi la profondeur.

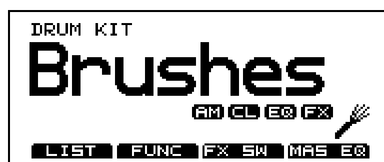
Avec une batterie acoustique, il vous faut un véritable arsenal de fûts pour réaliser ce genre de modifications et ce type de flexibilité est absolument impensable sur les batteries électroniques traditionnelles. Le TD-10, par contre, vous ouvre des horizons inédits de manière rapide et intuitive.

No.37: Brush Kit

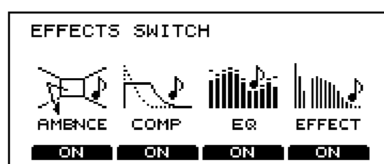
Ce Drum Kit vous permet d’utiliser des balais – une autre nouveauté en matière de batterie électronique. L’impact des balais est évidemment nettement moindre que celui des baguettes et donc beaucoup plus délicat à traiter. C’est la raison pour laquelle ce Drum Kit contient des réglages de déclenchement spécialement conçus pour les balais. Les réglages “Studio” et “Control Room” sont également axés sur les caractéristiques des balais: la batterie semble se trouver juste à côté de vous tant le son est réaliste. Ecoutez l’emploi subtil des effets: ils contribuent aussi à la résonnance et au timbre des sons de percussion tout en conservant les nuances du son original.

1) Appuyez sur [KIT].
La page d’écran “DRUM KIT” apparaît.

2) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le Drum Kit 37.

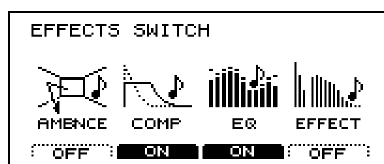


3) Appuyez sur [F3 (FX SW)]:



La mention ON apparaît au-dessus des boutons [F1]~[F4] ce qui signifie que tous les effets sont actifs.

4) Appuyez sur [F1] et [F4].
Vous coupez ainsi Ambience et Effect.



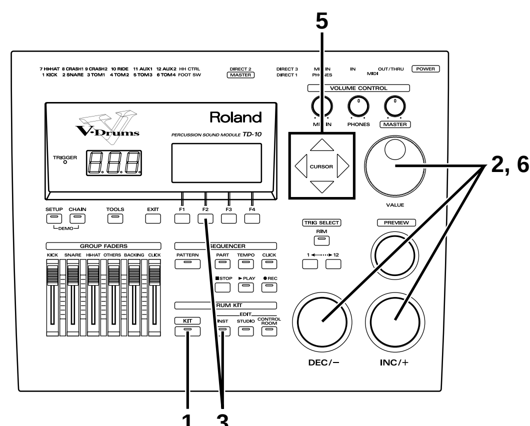
Avez-vous remarqué que le son perdait un peu de sa profondeur?

Cela prouve une fois de plus que les sons délicats sont souvent mieux servis avec un peu d'Ambience (une sorte de réverbération) et de réverbération. Vous verrez plus loin dans ce manuel comment ajuster avec finesse les paramètres Ambience et de réverbération afin de simuler exactement l'environnement acoustique de votre choix. Ainsi, vous pourriez choisir un large son "live" et en étouffer une partie de la résonnance.

5.2 No. 38: Electro Kit

Ce Drum Kit reproduit le son de batterie électronique populaire au début des années '80. Jusqu'à présent, les modules de percussion avaient trop peu de paramètres pour restituer les variations sonores d'une batterie électronique. Le TD-10 vous permet de retrouver l'arsenal sonore de ces machines et ses applications en Dance, Hip-Hop et Rap sont légion.

Tentons une expérience en modifiant le paramètre Pitch Bend (qui fait évoluer la hauteur du son dans le temps), un effet typique pour percussion électronique.

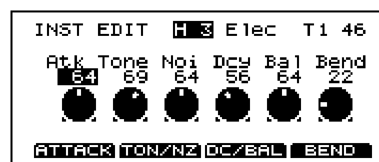


1) Appuyez sur [KIT].
La page d'écran "DRUM KIT" apparaît.

2) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le Drum Kit 38.

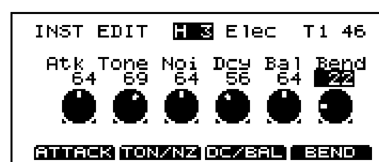


3) Appuyez sur [INST] et puis sur [F2 (EDIT)].
La page d'écran suivante apparaît:



4) Frappez le pad que vous utilisez comme tom.
La page d'écran contenant les réglages pour toms apparaît.

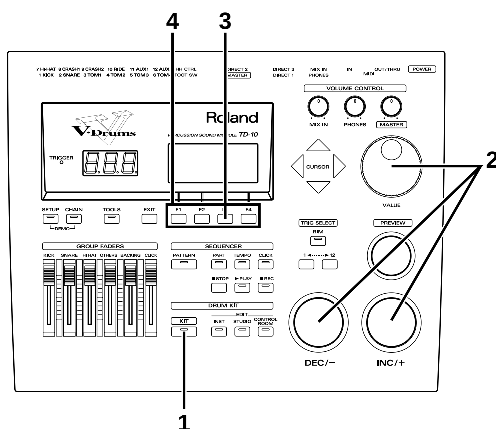
5) Amenez le curseur sur "Bend".



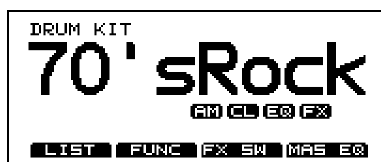
6) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur Pitch Bend voulue.
La hauteur grimpe au début de la note et l'intensité de l'effet croît progressivement.

6. Modifier un Drum Kit (éditer)

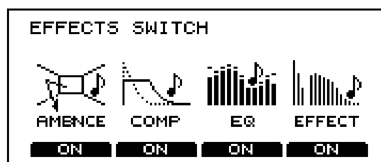
Dans cette section, nous soumettons le Drum Kit 36 à toute une série de traitements qui produiront en définitive un Drum Kit totalement différent de l'original. Vous vous souvenez peut-être que le Drum Kit 36 a été conçu pour le rock mais nous allons le transformer en batterie plus précise et plus naturelle, se prêtant mieux à la fusion, etc. Le caractère de base du kit est difficile à situer lorsque beaucoup d'effets sont utilisés. Nous allons donc d'abord les couper.



1) **Appuyez sur [KIT] pour passer à la page "DRUM KIT".**
2) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le Kit 36.**



3) **Appuyez sur [F3 (FX SW)]:**



4) **Appuyez sur tous les boutons [F1]~[F4] afin d'afficher "OFF" pour chaque effet.**

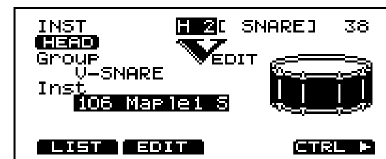
6.1 [INST]: réglages du son de base

Les paramètres auxquels vous avez accès avec le bouton [INST] concernent les caractéristiques de la batterie elle-même (et pas l'acoustique de la pièce, par exemple). Une série d'étapes fort simples vous permet de sélectionner l'instrument, son matériau, sa forme, son accord, etc.

Remarque: *Durant l'exécution des étapes décrites ci-dessous, vous pouvez toujours appuyer sur [TRIG SELECT] pour sélectionner une autre entrée TRIGGER. [PREVIEW] permet d'écouter le son produit. Il n'est donc pas nécessaire de brancher des pads au TD-10.*

Choix de l'instrument

1) **Appuyez sur [INST] pour passer à la page suivante.**



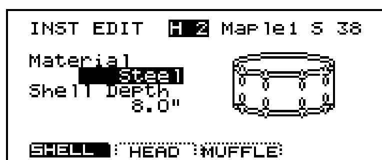
2) **Frappez le pad pour lequel vous voulez choisir un autre instrument.**
   La page de sélection d'instrument pour le pad sélectionné s'affiche.
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'instrument voulu. Frappez sur le pad pour écouter l'instrument choisi.**
   Optons ici pour "106 Maple1 S" comme caisse claire et effectuons un certains nombre de changements.

Matériau et profondeur du fût

Les batteurs professionnels transportent souvent toute une gamme de caisses claires de diverses factures car chacune offre des caractéristiques uniques et irremplaçables. Le TD-10 facilite considérablement le travail: une pression sur un bouton suffit pour sélectionner le type de caisse claire (bois ou métal) qu'il vous faut. Vous pouvez en outre en déterminer la profondeur de fût.

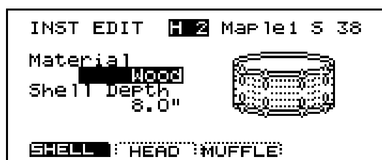
1) **Appuyez sur [INST], puis sur [F2 (EDIT)] et finalement sur [F1 (SHELL)].**
2) **Frappez sur le pad servant de caisse claire.**

La page d'écran contenant les réglages de caisse claire s'affiche. Vous pouvez y choisir le matériau et la profondeur du fût.

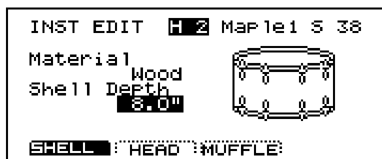


3) Placez le curseur sur "Material".

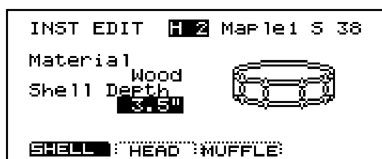
4) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le matériau voulu.
Remplaçons ici l'option "Steel" par l'option "Wood" afin d'obtenir un son plus chaud.



5) Amenez le curseur sur "Shell Depth".



6) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la profondeur voulue.
La valeur 8.0" rend le fût fort profond; passons à 3.5". Vous entendez comme la résonnance du fût diminue?



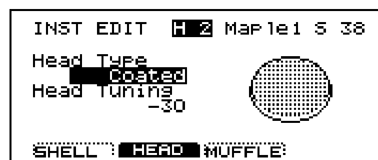
Choix du matériau et de l'accord de la peau

Outre le fût, la peau est aussi déterminante pour le son. Vous pouvez en spécifier le type et en régler l'accord (la tension).

1) Appuyez sur [INST], puis sur [F2 (EDIT)] et finalement sur [F2 (HEAD)].

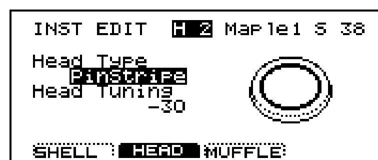
2) Frappez sur le pad qui fait office de caisse claire.

La page d'écran contenant les réglages de caisse claire s'affiche. Vous pouvez y choisir le matériau et l'accord de la peau.

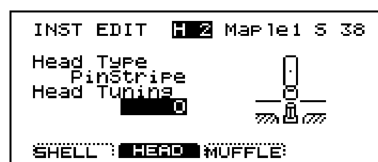


3) Placez le curseur sur "Head Type".

4) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le matériau voulu.
Remplaçons ici l'option "Coated" par l'option "PinStripe®". Nous obtenons ainsi un son plus "épais", contenant moins d'harmoniques.



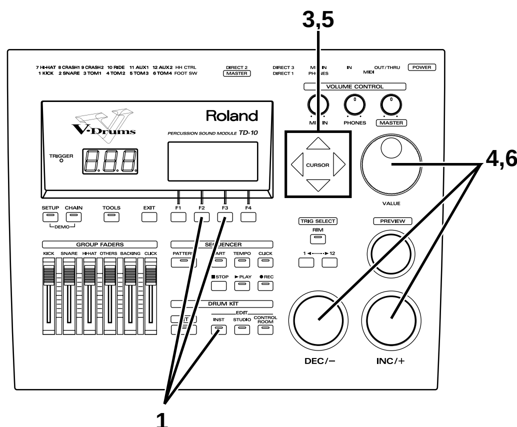
5) Amenez le curseur sur "Head Tuning".



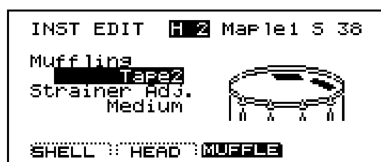
6) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'accord voulu.
Prenons ici "0" au lieu de "–30".

Etouffement et tension du timbre

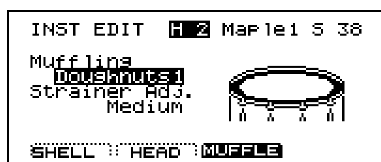
Pour changer le son de base de la caisse claire, il nous reste à l'étouffer ou à modifier la tension des cordes (timbre). Si vous le souhaitez, vous pouvez couper le timbre!



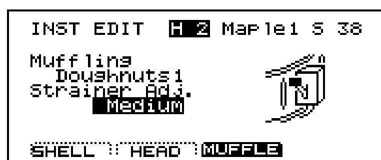
1) **Appuyez sur [INST], puis sur [F2 (EDIT)] et finalement sur [F3 (MUFFLE)].**
2) **Frappez sur le pad qui fait office de caisse claire.**
La page d'écran contenant les réglages de caisse claire s'affiche. Vous pouvez y régler l'étouffement ainsi que la tension des cordes (timbre).



3) **Amenez le curseur sur “Muffling”.**
4) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'étouffement voulu.**
Choisissons ici l'option “Doughnuts1”. La caisse claire est nettement étouffée.



5) **Amenez le curseur sur “Strainer Adj.”.**



6) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la tension du timbre.**

Choisissons “Loose”, par exemple. Ecoutez la différence.

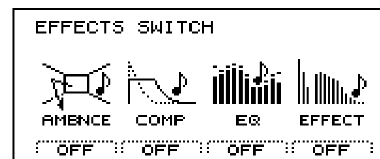


6.2 [STUDIO]: sélection de l'acoustique

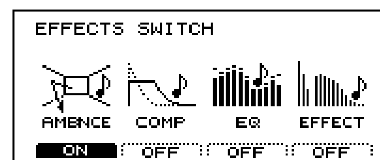
L'environnement est un facteur très important pour déterminer le son d'une batterie. Une même batterie peut avoir une sonorité fort différente en fonction de l'endroit où elle est utilisée. Le TD-10 vous offre une fois de plus un confort d'utilisation appréciable: il suffit de quelques pressions sur des boutons pour changer radicalement l'environnement de votre batterie.

Nous allons modifier ici les données Ambience, un des paramètres “Studio”. Il faut donc réactiver Ambience (nous avions coupé tous les effets au début de cette histoire, vous vous rappelez?).

1) **Appuyez sur “KIT” et puis sur [F3 (FX SW)].**



2) **Appuyez sur [F1] pour activer Ambience (“ON”).**



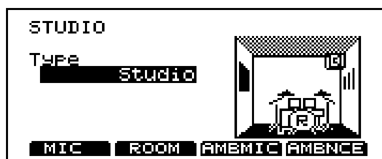
Sélection de l'environnement de la batterie

Vous avez le choix parmi les emplacements les plus divers allant de salles de différente taille à une salle de bain ou à la plage!

Comme souvent sur le TD-10, la sélection se fait sur base d'icônes.

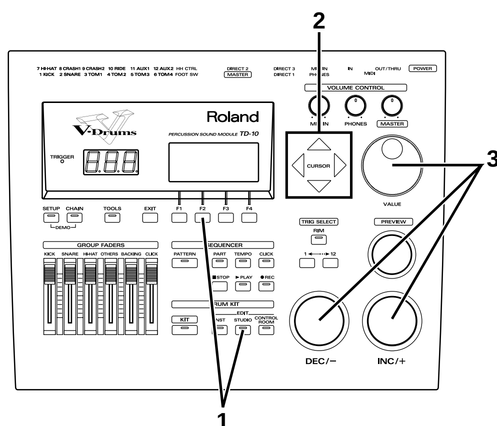
Le réglage usine pour “Ambience” est *Gymnasium*. Transformons-le en *Studio* pour obtenir un son plus “sec”.

1) **Appuyez sur [STUDIO].**
   Les réglages “Studio” sélectionnés s’affichent.
2) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l’option “Studio”.**

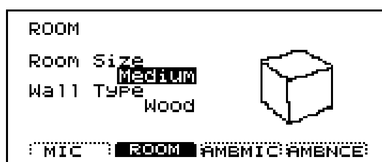


Changer la taille de la pièce

Vous avez le choix parmi cinq tailles de pièces pour modifier l’ambiance.



1) **Appuyez sur [STUDIO] et puis sur [F2 (ROOM)].**



2) **Amenez le curseur sur “Room Size”.**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le réglage voulu.**
   Les espaces plus petits produisent un son plus “intime” tandis que les espaces plus importants évoquent davantage des sonorités “live”.

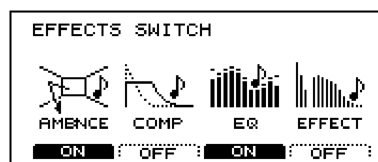
6.3 [CONTROL ROOM]: la touche finale

Modification du timbre avec l’égaliseur

Vous êtes satisfait du son de base mais vous aimeriez le rendre un peu plus “clair”, un peu plus “mince”, etc. L’égaliseur peut alors vous rendre de fiers services. Le TD-10 dispose d’un égaliseur à deux bandes (aigu et grave) pour chaque instrument ce qui permet à tous les instruments de trouver leur place au sein de la batterie. Vous pouvez notamment faire appel à l’égalisation pour renforcer le contraste entre la caisse claire (Snare) et la grosse caisse (Kick).

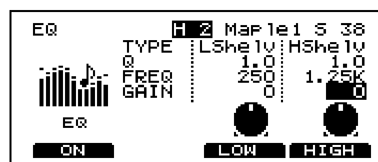
N’oubliez pas d’activer l’égaliseur que nous avions coupé plus haut.

1) **Appuyez sur “KIT” et puis sur [F3 (FX SW)].**
2) **Appuyez sur [F3] pour activer l’égaliseur (“ON”).**

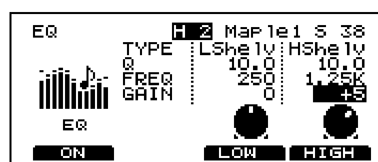


Imaginons que nous voulions rendre la caisse claire un peu plus perceptible.

3) **Appuyez sur [CONTROL ROOM], puis sur [F3 (EQ)] et finalement sur [F4 (HIGH)].**
   La page d’écran suivante s’affiche:



4) **Frappez sur le pad qui fait office de caisse claire.**
   La page d’écran contenant les réglages de caisse claire s’affiche.
5) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur voulue, “+5”, par exemple.**

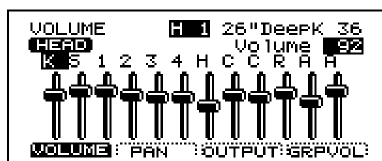


Balance des instruments

En accentuant les aiguës, nous avons rendu la caisse claire plus brillante. Ce timbre ne lui va peut-être pas mal mais la caisse claire se trouve ainsi fort mise en avant. Pour y remédier, il suffit de baisser légèrement son volume.

1) Réglez les curseurs de groupe [KICK], [SNARE], [HI-HAT], [OTHERS] au même niveau.

2) Appuyez sur [CONTROL ROOM], puis sur [F1 (MIXER) et finalement sur [F1 (VOLUME)].



3) Frappez sur le pad qui fait office de caisse claire.
Vous sélectionnez ainsi le curseur [SNARE].

4) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour baisser le volume.

Remarque: *Pour régler le volume d'un instrument, veillez à ce que les curseurs de tous les groupes soient au même niveau. Les réglages de volume sont ensuite effectués à l'écran. Cela offre l'avantage de conserver la balance effectuée pour le Drum Kit en question chaque fois que vous le sélectionnez. Il vaut mieux réserver les curseurs de groupe pour des situations nécessitant un changement de volume passager pour un instrument donné (afin de le mettre en exergue ou de le couper). Ces curseurs n'exercent aucune influence sur les réglages de la page Mixer.*

7. Exemples et astuces

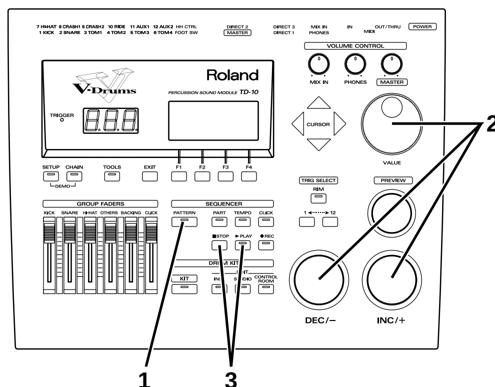
Dans cette section, nous vous donnons quelques exemples de possibilités que seul un instrument électronique comme le TD-10 peut offrir.

7.1 Utiliser le séquenceur externe

Le TD-10 contient un séquenceur qui vous permet d'enregistrer et de reproduire des pistes d'accompagnement et/ou de percussion. Ce séquenceur propose en outre un certain nombre de motifs (Preset Patterns) que vous pouvez utiliser comme fil rouge pour vos exercices.

Reproduction d'un motif préprogrammé

Les motifs Preset 1~36 reproduisent quelques mesures en boucle jusqu'à ce que vous appuyiez sur [STOP]. Une telle boucle constitue une bonne base pour s'entraîner à jouer des figures de rythme.



1) Appuyez sur [PATTERN].
Le numéro du motif sélectionné apparaît.



2) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner un motif.

3) Appuyez sur [PLAY].

Vous lancez ainsi la reproduction du motif. Appuyez sur [STOP] dès que vous en avez assez entendu. Une deuxième pression sur [STOP] vous ramène au début du motif.

Accompagner un motif préprogrammé

Vous avez trouvé un motif qui vous plaît? Accompagnez-le! Mais avant tout, réglez la balance de la batterie, de l'accompagnement et du métronome.

1) Réglez les curseurs de groupe [BACKING] et [CLICK] à un niveau plus bas que les autres.

2) Appuyez sur [CLICK] pour faire démarrer le métronome.

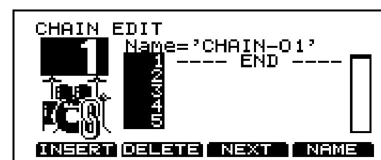
3) Lancez la reproduction du motif en suivant les instructions données sous "Reproduction d'un motif préprogrammé" à la page 37.

4) Faites monter simultanément les curseurs [BACKING] et [CLICK] jusqu'à ce que vous trouviez la bonne balance avec le Drum Kit.

7.2 Chaîne de Drum Kits

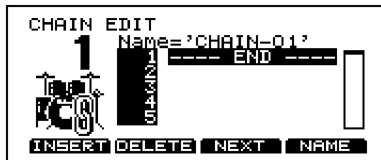
Vous pouvez créer des chaînes de Drum Kits selon un ordre déterminé ce qui vous permet de changer rapidement de Drum Kit.

1) Appuyez sur [CHAIN] et puis sur [F1 (C.EDIT)].
La page d'écran suivante apparaît:



Cette page vous permet de spécifier l'ordre des Drum Kits dans la chaîne.

2) Amenez le curseur sur “1”.

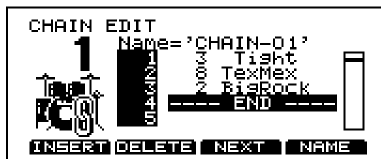


3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le Drum Kit que vous souhaitez utiliser en premier lieu.

4) Amenez le curseur sur “2”.

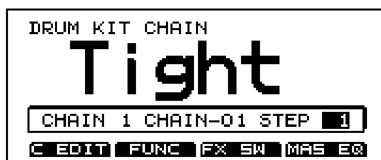
5) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner Drum Kit que vous voulez utiliser en deuxième lieu.

6) Continuez ainsi à sélectionner les autres Drum Kits de la chaîne.



Remarque: *Si vous souhaitez effacer un maillon (éliminer un Drum Kit de la chaîne), placez le curseur sur le Drum Kit en question et appuyez sur [F2 (DELETE)].*
Pour insérer un Kit dans une chaîne, appuyez sur [F1 (INSERT)].

7) Une fois votre chaîne terminée, appuyez sur [EXIT].
Vous revenez ainsi à la page “DRUM KIT CHAIN”.

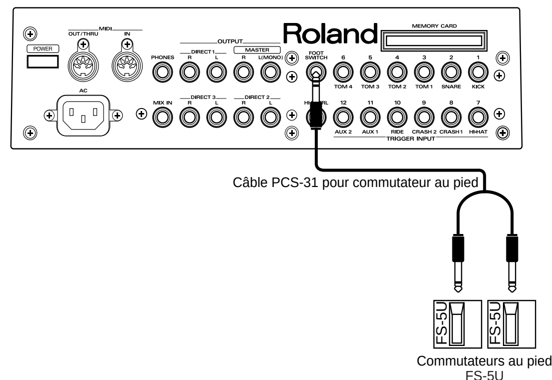


A cette page-ci, il suffit d’actionner les boutons [DEC]/[INC] pour passer d’un Drum Kit à l’autre dans la chaîne.

Remarque: *Pour couper la fonction Drum Kit Chain, appuyez sur [CHAIN] (le témoin s’éteint). Au lieu des boutons [DEC]/[INC], vous pouvez aussi vous servir de commutateurs au pied ou de pads pour sélectionner des Kits. Cela vous permet de continuer à jouer tout en changeant de batterie. Pour en savoir davantage, voyez “Piloter les fonctions avec un pad ou un commutateur au pied” à la page 84.*

7.3 Commutateur au pied

Avec un commutateur au pied FS-5U (option) branché à la prise FOOT SWITCH, vous pouvez sélectionner des Drum Kits et des motifs ou lancer et arrêter la reproduction de motifs (voyez p. 85).



Le paramètre “Mode” à la page d’écran “FOOT SWITCH” vous permet de déterminer la fonction du commutateur au pied (voyez p. 85).



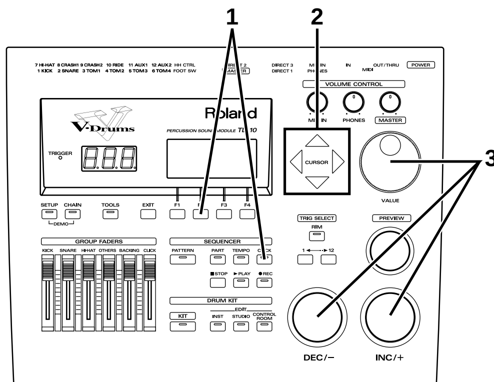
7.4 Lancer les motifs avec un pad

Outre l’utilisation “normale” des pads pour piloter des sons de percussion, vous avez aussi la possibilité de faire démarrer un motif en tapant sur un pad. De cette manière, vous pouvez lancer un motif sans vous interrompre et sans devoir toucher au TD-10. Encore une merveille de l’électronique…

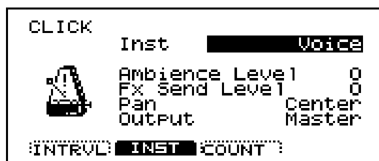
Remarque: *Un certain nombre de Drum Kits préprogrammés se servent de cette fonction. Pour en savoir davantage, voyez p. 84.*

7.5 Ecouter le métronome avec le casque

Si vous souhaitez écouter le métronome tout en jouant (durant les répétitions ou en concert), vous pouvez effectuer des réglages de sorte à ce qu'il ne soit audible que via le casque et non via les sorties MASTER.



1) Appuyez sur [CLICK] et puis sur [F2 (INST)].



2) Amenez le curseur sur “Output”.

3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option “Phones Only”.



7.6 Utiliser le TD-10 comme module MIDI

Vous pouvez également vous servir du TD-10 comme générateur de son et le piloter via votre clavier ou séquenceur MIDI. Lorsque vous travaillez via MIDI, vous pouvez utiliser le groupe de percussion (voyez p. 90) ce qui vous permet d'assigner des numéros de note MIDI à 60 instruments. Ces instrument s'ajoutent alors aux sons que vous pilotez avec des pads via les 12 entrées TRIGGER. En outre, vous disposez aussi des trois partitions d'accompagnement que vous pouvez piloter sur leur propre canal MIDI (et qui diffère du canal MIDI avec lequel vous pilotez la percussion). Un seul TD-10 peut donc faire fonction de source sonore multitimbrale à 4 Parts avec une *polyphonie de 56 voix*! Nous en reparlerons sous “Utiliser le TD-10 comme module” à la page 89.

PARTIE II. SECTION DE RÉFÉRENCE

1. Description du TD-10 V•Drums

Le TD-10 est une interface à déclenchement par batterie et un générateur de son offrant des reproductions virtuelles de batteries. Ce module permet à l'utilisateur de déterminer tous les aspects du son de percussion.

Depuis les premiers instruments de percussion électroniques, la technologie a fait des pas de géant. Les sons des premières machines n'avaient qu'un rapport très lointain avec les batteries acoustiques. Leur succès tenait davantage à l'originalité de leur son qu'à la qualité de l'imitation.

De plus, les premières percussions électroniques étaient fort chères et peu flexibles. Le "réalisme" des sons de percussion électronique a fait un immense bond en avant avec l'apparition des premiers échantillonneurs (qui enregistraient numériquement les sons des instruments). La technique d'échantillonnage a d'abord été utilisée pour les claviers (synthétiseurs, etc.) mais elle a très vite été reprise pour les boîtes à rythmes ou les batteries électroniques.

Bien que la palette de sons des batteries électroniques se soit ainsi considérablement élargie, le mode d'utilisation et la convivialité ne suivaient pas vraiment: comme la génération et l'édition de sons étaient importées du monde des synthétiseurs, le batteur se trouvait brutalement transplanté dans un univers dont le jargon et les techniques lui étaient inconnus.

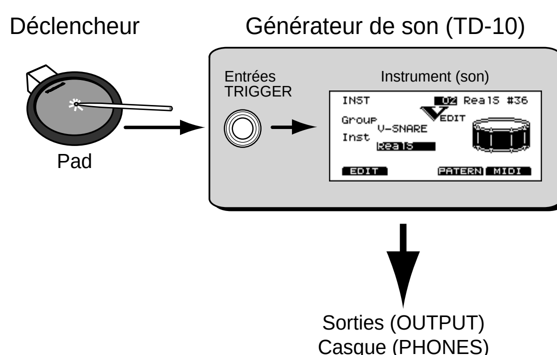
Le TD-10 change radicalement la donne: il offre la palette de sons la plus large qu'un batteur ait eu à sa disposition en l'accompagnant d'une interface utilisateur taillée sur mesure. Elle permet notamment de sélectionner un son (parmi plus de 600 sons internes), de le modifier et de l'adapter au mieux à son style de jeu personnel. De plus, les choix du batteur ne concernent pas uniquement la batterie: il peut également déterminer l'environnement dans lequel il joue, l'acoustique de cet environnement, les micros utilisés ainsi que leur position et, finalement, tous les réglages de mixage!

Ce n'est pas à un batteur que nous apprendrons l'importance de l'influence exercée par l'environnement et la production sur le son de la batterie. Le TD-10 est le premier instrument à intégrer tous les facteurs jouant un rôle dans le modelage du son de la batterie, offrant ainsi au batteur un contrôle inédit sur sa sonorité…

1.1 Structure du système V•Drums

Le système V•Drums se divise en deux parties.

- Déclencheurs tels que *pads* et *pédales* sur lesquelles vous jouez.
- Le *générateur de son* qui produit les sons et répond à ce que vous jouez sur les pads et pédales.



Dans ce système, le TD-10 fait office de générateur de son. Il fonctionne et fait ainsi: vous frappez sur un pad qui envoie un signal de déclenchement au TD-10; celui-ci produit alors le son assigné à cette entrée TRIGGER.

Remarque: *Ce signal de déclenchement est en fait un bref signal électrique arrivant au TD-10 via un simple câble mono (ou stéréo pour certains pads).*

1.2 Sélection de pads

Lorsque vous effectuez vos réglages, vous pouvez sélectionner vos pads de deux manières.

Sélection de pad/son avec les pads

Frappez sur la peau (ou sur la peau et le bord simultanément pour un son Rim Shot) du pad pour lequel vous voulez effectuer des réglages. La page d'écran contenant les paramètres de ce pad s'affiche alors automatiquement. Utilisez les boutons [DEC]/[INC] ou la molette [VALUE] pour modifier le paramètre choisi et continuez à battre sur le pad pour écouter le résultat des réglages.

Sélection de pad/son avec le TD-10

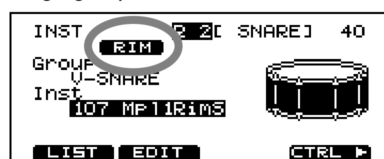
Utilisez les boutons “1” ou “12” sous [TRIG SELECT] pour sélectionner le signal de déclenchement voulu (1~12 correspondent aux 12 entrées TRIGGER). Si vous souhaitez attribuer un son au bord (Rim), appuyez sur [RIM] (le témoin s’allume). Tandis que vous utilisez les boutons [DEC]/[INC] ou la molette [VALUE] pour modifier la valeur du paramètre choisi, vous pouvez appuyer sur le bouton [PREVIEW] pour écouter le son.

Remarque: *Lorsque vous sélectionnez un pad qui permet des réglages différents pour la peau et le bord, vous obtenez une page d’écran semblable à la suivante.* *Pour en savoir plus, voyez p. 99.*

Réglages pour la peau (Head)



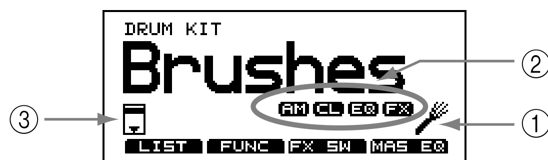
Réglages pour Rim



2. Réglages pour tout le Drum Kit

2.1 Sélection du Drum Kit

Appuyez sur [KIT] pour revenir à la page d'écran de base. Ici, vous pouvez vous servir de [DEC]/[INC], [VALUE] ou d'un commutateur au pied (disponible en option) (voyez p. 85) pour sélectionner des Drum Kits.



L'icône ① dans l'illustration ci-dessus vous indique si le Drum Kit est conçu pour jouer avec des baguettes ou des balais. Pour en savoir plus, voyez la section "Rendre le Drum Kit accessible aux balais" plus loin. Sous ②, vous pouvez lire l'état des effets du Drum Kit. Voyez "Activer/couper les effets pour tout le Drum Kit" à la page 44. L'icône en ③ apparaît lorsque vous avez inséré une carte de données dans le TD-10. Lorsque la carte est verrouillée et que l'accès en est interdit à l'écriture, une clé est représentée.

Remarque: *Sélectionnez cette page d'écran une fois que vous avez terminé tous les réglages voulus. Vous éviterez ainsi d'effacer des données par inadvertance lorsque vous jouez.*

2.2 Sélectionner un Drum Kit dans une liste

Vous pouvez également sélectionner un Drum Kit dans une liste.



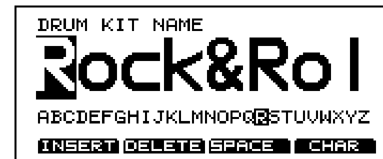
1) **Appuyez sur [KIT]-[F1 (LIST)].**
La page d'écran "DRUM KIT LIST" s'affiche.
2) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le Drum Kit voulu.**

Boutons de fonction

[F1 (PAGE<)]	Passe à la page précédente de la liste.
[F2 (PAGE>)]	Passe à la page suivante de la liste.

2.3 Nom du Drum Kit

Vous pouvez attribuer un nom de 8 caractères maximum au Drum Kit.



1) **Appuyez sur [KIT]-[F2 (FUNC)]-[F4 (NAME)].**
La page d'écran DRUM KIT NAME s'affiche.
2) **Utilisez les boutons [CURSOR][◄DOWN] [UP►] pour sélectionner le caractère à modifier.**
Vous pouvez modifier le caractère clignotant.
3) **Utilisez [INC/DEC], la molette [VALUE] ou les boutons [CURSOR] ▲ ▼ pour sélectionner le nouveau caractère.**
Les caractères disponibles sont agencés par ordre alphabétique.

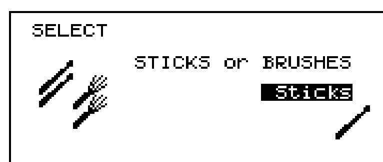
Boutons de fonction

A cette page, les boutons [F1]~[F4] vous offrent les fonctions suivantes pour l'insertion de caractères:

[F1 (INSERT)]	Tous les caractères situés à droite du curseur sont déplacés vers la droite.
[F2 (DELETE)]	Le caractère se trouvant à la position du curseur est effacé et tous les caractères situés à droite du curseur sont déplacés vers la gauche.
[F3 (SPACE)]	Insère un espace à la position du curseur.
[F4 (CHAR)]	Permet de changer le type de caractère: majuscules / minuscules / symboles.

2.4 Rendre le Drum Kit accessible aux balais

Pour chaque Drum Kit, vous avez le choix entre des balais ou des baguettes. Si vous optez pour les balais (brushes), la sensibilité des pads est augmentée. Voici comment effectuer ce choix.



1) **Appuyez sur [KIT]-[F2 (FUNC)]-[F3 (SELECT)].**
   La page d'écran "SELECT" s'affiche.
2) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option "Brushes".**

Remarque: *Certains Drum Kits sont déjà réglés en usine pour être utilisés avec des balais. La procédure décrite ci-dessus n'est donc nécessaire que si vous souhaitez utiliser un Drum Kit prévu pour des baguettes avec des balais. Lorsque vous voulez créer un nouveau Brush Kit, il est souvent plus simple de copier un Drum Kit pour baguettes, de le rendre accessible aux balais et, éventuellement, de procéder à d'autres modifications.*

Remarque: *L'option choisie ici est également affichée à la page d'écran "DRUM KIT".*

Remarque: *Vous pouvez également "balayer" la peau avec les balais mais uniquement dans les conditions suivantes:*
• Utilisez l'entrée TRIGGER 2 (pour caisse claire).
• Il vous faut un pad PD-120 ou PD-100.
• Sélectionnez le Kit 113 "Brush1 S" ou 114 "Brush2 S".

2.5 Activer/couper les effets pour tout le Drum Kit

Vous pouvez couper et activer l'Ambience, la compression, l'égalisation et les effets numériques pour le Drum Kit entier. Cela vous permet de comparer rapidement l'effet obtenu avec et sans ces traitements.

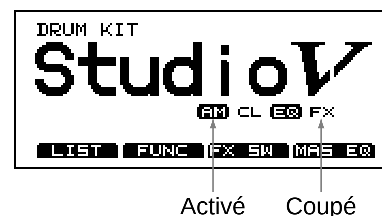
Procédure

1) **Appuyez sur [KIT]-[F3 (FX SW)].**
   La page d'écran "EFFECTS SWITCH" s'affiche.
2) **Appuyez sur le bouton de fonction qui correspond à l'effet que vous voulez couper ou activer.**

Boutons de fonction

[F1 (AMBNCE)]	Ambience on/off.
[F2 (COMP)]	Compresseur on/off.
[F3 (EQ)]	Egalisation on/off.
[F4 (EFFECT)]	Effet on/off.

Remarque: *L'option choisie ici est également affichée à la page d'écran "DRUM KIT".*

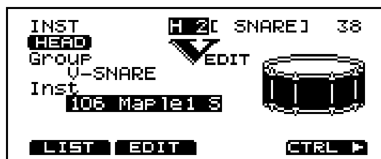


3. Paramètres Instrument

Vous trouverez ci-dessous les paramètres vous permettant d'éditer les différents sons (caisse claire, grosse caisse, etc.)

3.1 Sélection de l'instrument

Un son de percussion s'appelle un "instrument" (INST) sur le TD-10. La première chose à faire pour pouvoir créer un son est de choisir l'instrument.



Procédure

Exemple: sélection d'une autre caisse claire.

1) Appuyez sur [INST].
La page d'écran "INST" s'affiche.

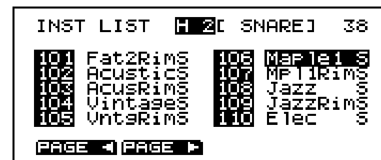
2) Frappez le pad de caisse claire (Snare).
Le nom de l'instrument assigné au pad Snare apparaît sous "Inst". Sous "Group", vous pouvez voir de quel type d'instrument il s'agit.

3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'instrument voulu.

Remarque: *Il peut arriver que certains instruments ne puissent être sélectionnés car ils ne peuvent pas être combinés avec d'autres instruments appartenant au Kit ou parce qu'ils ne fonctionnent pas pour l'entrée TRIGGER en question. Le processus d'édition V-EDIT n'est en outre pas disponible pour tous les instruments (voyez p. 99).*

3.2 Sélection d'instruments dans une liste

Comme pour les Drum Kits, vous pouvez aussi choisir vos instruments dans une liste, ce qui est parfois plus simple.



1) Appuyez sur [INST]-[F1 (LIST)].
La page d'écran "INST LIST" s'affiche.

2) Frappez sur le pad pour lequel vous voulez choisir un instrument.
La page d'écran contenant les réglages pour le pad en question s'affiche. Le curseur se trouve sur le nom de l'instrument sélectionné.

3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'instrument voulu.

4) Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page d'écran "INST".

Boutons de fonction

[F1 (PAGE<)]	Passe à la page précédente de la liste.
[F2 (PAGE>)]	Passe à la page suivante de la liste.

En combinant les boutons de fonction, vous pouvez faire défiler les instruments de la liste plus rapidement:

Avance rapide	Maintenez [F2 (PAGE>)] enfoncé et appuyez sur [F1 (PAGE<)].
Recul rapide	Maintenez [F1 (PAGE<)] enfoncé et appuyez sur [F2 (PAGE>)].

Les instruments qui ne peuvent pas être choisis pour le déclencheur en question sont barrés à l'écran, comme illustré ci-dessous:

Instruments qu'on ne peut pas sélectionner



Section de référence

3.3 Edition d'un Kit "acoustique" (V-EDIT)

V-EDIT et EDIT

Les paramètres dont vous disposez pour éditer une caisse claire, une grosse caisse et un tom acoustiques dépendent du type d'instrument choisi et de l'entrée TRIGGER utilisée. Ces facteurs déterminent le niveau d'édition auquel vous travaillerez.

1) **V-EDIT: vous disposez ici de toutes les possibilités d'édition "V" du TD-10.**
2) **EDIT: vous ne pouvez éditer ici que les paramètres Pitch et Decay.**

Quand pouvez-vous utiliser V-EDIT?

"V-EDIT" n'est disponible que pour les entrées TRIGGER 1~6 et avec un instrument venant des groupes "V-KICK", "V-SNARE" ou "V-TOM" (une icône "V-EDIT" s'affiche à l'écran lorsque ces conditions sont remplies). Si vous sélectionnez un instrument venant d'un autre groupe, vous ne pourrez modifier que les paramètres Pitch et Decay. Cette limitation s'applique également à un son V assigné à une autre entrée que 1~6.

Pour en savoir davantage sur l'assignation des instruments, voyez p. 99.

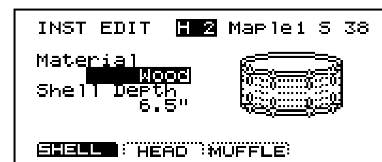
Les paramètres V-EDIT disponibles sont fonction du choix de l'entrée TRIGGER et de l'instrument. Le tableau suivant vous donne les modalités.

Déclencheur (Trigger)	Matériau du fût	Profondeur du fût	Type de peau	Accord	Etouffement	Tension du timbre
1 (KICK)	-	o	o	o	o	-
2 (SNARE)	o	o	o	o	o	o
3~6 (TOM)	-	o	o	o	o	-

o: réglable –: non réglable

Sélection du matériau du fût

Le matériau dont est faite la caisse claire joue un rôle déterminant pour le son de l'instrument. Le TD-10 vous permet de choisir un fût en bois, métal ou cuivre.



Ces paramètres ne sont disponibles que pour les instruments du groupe Snare (caisse claire).

Procédure

Exemple: sélection d'une autre caisse claire.

1) **Appuyez sur [INST]-[F2 (EDIT)]-[F1 (SHELL)].**
   La page d'écran "INST EDIT" s'affiche.
2) **Battez sur le pad Snare.**
   La page d'écran contenant les réglages pour Snare s'affiche.
3) **Amenez le curseur sur "Material".**
4) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option voulue.**

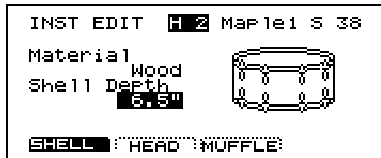
Paramètres

Material: Wood, Steel, Brass

Wood	Fût en bois; son naturel et doux.
Steel	Fût en métal; son à résonnance plus froide et brillante.
Brass	Fût en cuivre; résonnance unique en son genre.

Profondeur du fût (shell)

En modifiant la profondeur du fût, vous changez également la sonorité de l'instrument. Pour la caisse claire, vous avez le choix entre 39 possibilités allant de 1" à 20"! Plus le fût est profond, plus le son aura de graves et plus il semblera "épais".



Instruments pour lesquels ce paramètre est disponible: Kick, Snare, Tom

Procédure

1) Appuyez sur [INST]-[F2 (EDIT)]-[F1 (SHELL)].
La page d'écran "INST EDIT" s'affiche.

2) Frappez sur le pad auquel les réglages sont destinés.
La page d'écran contenant les réglages pour le pad en question s'affiche.

3) Amenez le curseur sur "Shell Depth".

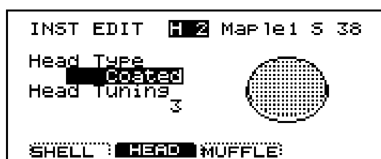
4) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option voulue.

Paramètres

Shell Depth: Normal, Deep (Kick)
1~20 pouces (39 possibilités) (Snare)
Normal, Deep (Tom)

Sélection du matériel de la peau (head)

Le type de peau a une grande influence sur l'attaque et le timbre. Le TD-10 vous en offre trois types: Clear, Coated et PinStripe®.



Instruments pour lesquels ce paramètre est disponible: Kick, Snare, Tom

Procédure

1) Appuyez sur [INST]-[F2 (EDIT)]-[F2 (HEAD)].
La page d'écran "INST EDIT" s'affiche.

2) Frappez sur le pad auquel les réglages sont destinés.
La page d'écran contenant les réglages pour le pad en question s'affiche.

3) Amenez le curseur sur "Head Type".

4) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option voulue.

Paramètres

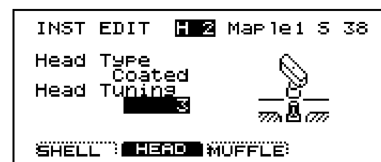
Head Type: Clear, Coated, PinStripe®.

Clear	Peau simple, transparente.
Coated	Type de peau le plus utilisé.
PinStripe®	Ce type de peau est caractérisé par des graves et un médium particulièrement riches.

Remarque: *PinStripe est une marque déposée de Remo Inc. U.S.A.*

Accorder la peau

Une fois la peau sélectionnée, vous pouvez l'accorder avec précision.



Procédure

1) Appuyez sur [INST]-[F2 (EDIT)]-[F2 (HEAD)].
La page d'écran "INST EDIT" s'affiche.

2) Frappez sur le pad auquel les réglages sont destinés.
La page d'écran contenant les réglages pour le pad en question s'affiche.

3) Amenez le curseur sur "Head Tuning".

4) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option voulue.

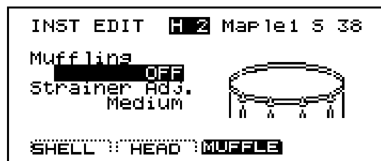
Paramètres

Head Tuning: –480~+480 (—-4~+4 octaves)

Remarque: *Pour certains instruments, la plage d'accord est limitée: au-delà ou en-deçà d'une certaine valeur, vous n'entendez plus de différence.*

Etouffement

Vous pouvez atténuer les harmoniques de l'instrument en utilisant du ruban (tape) ou des anneaux (rings) adhésifs.



Instruments pour lesquels ce paramètre est disponible: Kick, Snare, Tom

Procédure

1) **Appuyez sur [INST]-[F2 (EDIT)]-[F3 (MUFFLE)].** La page d'écran "INST EDIT" s'affiche.
2) **Frappez sur le pad auquel les réglages sont destinés.** La page d'écran contenant les réglages pour le pad en question s'affiche.
3) **Amenez le curseur sur "Muffling".**
4) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option voulue.**

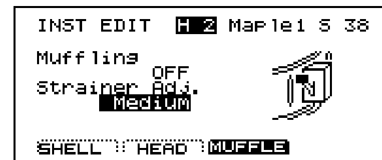
Paramètres

Muffling: OFF, Tape 1, Tape 2, Blanket, Weight (Kick)
OFF, Tape 1, Tape 2, Doughnuts 1, Doughnuts 2 (Snare)
OFF, Tape 1, Tape 2, Felt 1, Felt 2 (Tom)

OFF	Pas d'étouffement.
Tape 1	Un morceau de ruban adhésif.
Tape 2	Deux morceaux de ruban adhésif.
Blanket	Couverture dans la grosse caisse.
Weight	Couverture surmontée d'un poids.
Doughnuts 1	Anneau.
Doughnuts 2	Anneau coupant plus d'harmoniques.
Felt 1	Etouffoir conventionnel en feutre.
Felt 2	Etouffoir conventionnel en feutre qui exerce plus de pression sur la peau.

Tension des cordes (timbre)

La tension des cordes (le timbre) détermine dans quelle mesure la peau inférieure et les cordes se touchent, ce qui a une influence considérable sur la résonnance des cordes. Vous avez le choix entre trois options: Loose, Medium et Tight (relâchées, normales ou tendues) outre la possibilité de jouer sans timbre (OFF).



Uniquement pour caisse claire.

Procédure

1) **Appuyez sur [INST]-[F2 (EDIT)]-[F3 (MUFFLE)].** La page d'écran "INST EDIT" s'affiche.
2) **Frappez sur le pad de caisse claire.** La page d'écran contenant les réglages pour le pad en question s'affiche.
3) **Amenez le curseur sur "Strainer Adj".**
4) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option voulue.**

Paramètres

Strainer Adj.: OFF, Loose, Medium, Tight

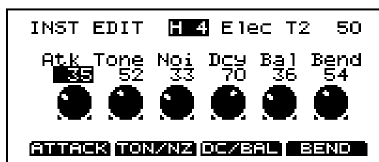
OFF	Caisse claire sans timbre.
Loose, Medium, Tight	Caisse claire avec timbre dont les cordes sont progressivement plus tendues.

3.4 Edition d'un Kit "électronique" (V-EDIT)

Nous appelons Drum Kit "électronique" les premières batteries électroniques du début des années '80. Il s'agissait de machines relativement primitives dont les sons étaient produits par deux éléments: "timbre" et "bruit". Vous retrouverez ces composants (tone & noise) à la page d'édition du TD-10.

Les sons de batterie électroniques ne peuvent être assignés qu'à certaines entrées TRIGGER. Pour en savoir davantage, voyez p. 99.

Remarque: *Avec les sons de batterie électronique, vous aurez toujours le même son pour le bord et la peau. Il est impossible d'assigner un son différent au bord.*



Remarque: *Vous ne pouvez assigner les instruments du groupe "ELEC" qu'aux entrées TRIGGER 1~6. Exemple: vous ne pouvez assigner un Electronic Kick qu'à l'entrée TRIGGER 1, prévue pour la grosse caisse.*

1) **Appuyez sur [INST].**
   La page d'écran "INST EDIT" s'affiche.
2) **Frappez sur un pad branché à l'une des entrées TRIGGER 1~6.**
   La page d'écran contenant les réglages pour le pad en question s'affiche.
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner un instrument du groupe "ELEC".**
4) **Appuyez sur [F2 (EDIT)].**
   La page d'écran contenant les réglages pour l'instrument en question s'affiche.
5) **Amenez le curseur sur le paramètre à régler.**

Remarque: *Vous pouvez aussi vous servir des boutons [F1]~[F4] pour sélectionner des paramètres.*

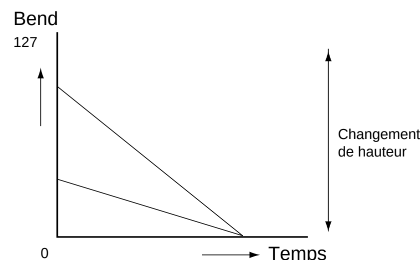
[F1]	Atk
[F2]	Alterne entre "Tone" et "Noi"
[F3]	Alterne entre "Dcy" ou "Bal".
[F4]	Bend

6) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**

Paramètres

Pour les instruments du groupe "ELECTRONIC", vous pouvez régler les paramètres suivants.

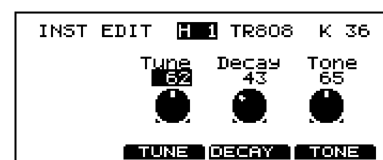
Atk (Attack Level)	0~127	Détermine le volume de l'attaque du son.
Tone (Tone Pitch)	0~127	Détermine la hauteur de l'élément "timbre".
Noi (Noise Pitch)	0~127	Détermine la hauteur de l'élément "bruit".
Dcy (Decay)	0~127	Détermine le temps de chute du son.
Bal (Noise/ Tone Balance)	0~127	Détermine la balance entre le volume du "bruit" et du "timbre".
Bend (Pitch Bend)	0~127	Détermine le changement de hauteur du son. Cette valeur indique la hauteur à partir de laquelle le changement commence (voyez l'illustration ci-dessous).



3.5 Edition de la TR-808/909 (V-EDIT)

Le TD-10 peut aussi fournir une simulation convaincante des classiques Dance de Roland, les TR-808 et TR-909. Voyez p. 99 pour en savoir plus sur l'assignation des instruments aux entrées TRIGGER.

Remarque: *Avec les sons de batterie électronique, vous aurez toujours le même son pour le bord et la peau. Il est impossible d'assigner un son différent au bord.*



Section de référence

Correspondances entre instruments/paramètres et entrées TRIGGER

Les instruments du groupe TR-808 et TR-909 ne peuvent être assignés qu'aux entrées TRIGGER 1~6 et répartis en fonction de leur type: une caisse claire doit être assignée à l'entrée Snare, etc. Les paramètres disponibles varient en fonction de l'entrée TRIGGER. Pour ceux qui connaissent les TR originaux, la liste de paramètres aura un petit air de "déjà vu".

Remarque: *Vous pouvez également vous servir des boutons [F1]~[F4] pour sélectionner des paramètres.*

TR-808

Trigger	[F2]	[F3]	[F4]
1 (KICK)	Tune	Decay	Tone
2 (SNARE)	Tune	Snappy	Tone
3~6 (TOM1~4)	Tune	Decay	–

TR-909

1 (KICK)	Tune	Decay	Attack
2 (SNARE)	Tune	Snappy	Tone
3~6 (TOM1~4)	Tune	Decay	–

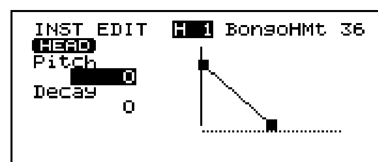
1) **Appuyez sur [INST].**
La page d'écran "INST EDIT" s'affiche.
2) **Frappez sur un pad branché à l'une des entrées TRIGGER 1~6.**
La page d'écran contenant les réglages pour le pad en question s'affiche.
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner un instrument du groupe "TR-808/909".**
4) **Appuyez sur [F2 (EDIT)].**
La page d'écran contenant les réglages pour l'instrument en question s'affiche.
5) **Amenez le curseur sur le paramètre à régler.**
6) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**

Paramètres

Attack (Attack Level)	0~127	Détermine l'attaque du son.
Tone (Tone Pitch)	0~127	Sur le TR-808/909, ce paramètre détermine la brillance du son.
Snappy	0~127	Sur le TR-808/909, ce paramètre détermine la tension des cordes (timbre).
Decay (Decay Time)	0~127	Détermine le temps de chute du son.
Tune	0~127	Sur le TR-808/909, ce paramètre détermine la "tension de la peau". A une influence sur la hauteur et l'épaisseur du son.

3.6 Edition du charleston (HiHat), des cymbales et de la percussion

Pour les instruments reliés aux entrées TRIGGER 7~12, vous ne pouvez régler que la hauteur (Pitch) et le temps de chute (Decay). S'il s'agit d'un instrument dépourvu des possibilités V-EDIT, cette restriction reste de mise même si vous assignez l'instrument à une entrée TRIGGER 1~6.



1) **Appuyez sur [INST].**
La page d'écran "INST EDIT" s'affiche.
2) **Frappez sur un pad branché à l'une des entrées TRIGGER 7~12.**
La page d'écran contenant les réglages pour le pad en question s'affiche.
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner un charleston, une cymbale ou un instrument de percussion.**
4) **Appuyez sur [F2 (EDIT)].**
La page d'écran contenant les réglages pour l'instrument en question s'affiche.
5) **Amenez le curseur sur le paramètre à régler.**
6) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**

Paramètres

Pitch	-480~+480	Détermine la hauteur du son.
Decay	-31~+31	Détermine le temps de chute du son.

Remarque: *Pour certains instruments, le temps de chute est limité. Une fois la limite atteinte, des valeurs Decay plus élevées ne changent plus rien au son.*

4. Paramètres Studio

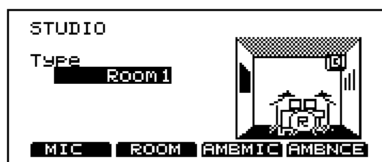
Les paramètres de la catégorie Studio permettent de déterminer l'acoustique de l'environnement où votre batterie virtuelle se trouve. Vous pouvez ainsi choisir la taille de la salle, la surface des murs et l'emplacement des microphones de salle.

Il suffit de choisir un autre "studio" sous "Sélection de la salle" pour constater l'influence de ces réglages sur le son global.

4.1 Réglages pour tout le Drum Kit

Sélection de la salle

Vous avez le choix parmi 10 types d'acoustique. Une fois votre sélection effectuée, vous pouvez encore réaliser des modifications de détail.



Procédure

1) **Appuyez sur [STUDIO].**
La page d'écran "STUDIO" s'affiche.
2) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option voulue.**

Paramètres

Studio Select: Beach, Living Room, Bath Room, Studio, Garage, Locker Room, Theater, Cave, Gymnasium, Dome Stadium.

Dimensions de la salle

Le TD-10 propose cinq tailles différentes.



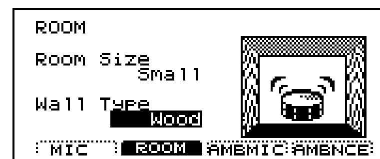
1) **Appuyez sur [STUDIO]-[F2 (ROOM)].**
La page d'écran "ROOM" s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "Room Size".**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option voulue.**

Paramètres

Room Size: Tiny, Small, Medium, Large, Huge.

Revêtement des murs

Les murs de votre "studio" peuvent être couverts de bois, de plâtre ou de verre.



1) **Appuyez sur [STUDIO]-[F2 (ROOM)].**
La page d'écran "ROOM" s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "Wall Type".**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option voulue.**

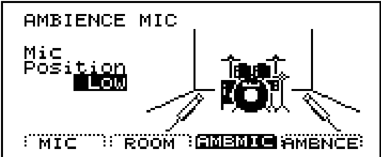
Paramètres

Wall Type: Wood, Plaster, Glass.

Wood	Les murs en bois produisent un son plus chaud.
Plaster	Les murs plâtrés donnent un son "live" naturel.
Glass	Les parois en verre produisent un son plus brillant.

Emplacement des micros de salle

Les micros de salle ou (d'ambiance) sont placés à une certaine distance de l'instrument et permettent d'enregistrer l'acoustique naturelle de la salle. Ces informations sont combinées avec le signal enregistré directement de l'instrument afin de créer un son plus vivant et plus spacieux. Le TD-10 vous permet de choisir la hauteur à laquelle vous voulez placer ces microphones et de déterminer ainsi la sonorité de la salle.



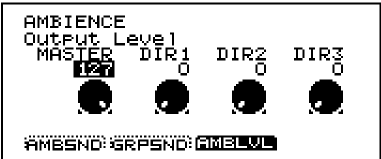
1) **Appuyez sur [STUDIO]-[F3 (AMBMIC)].**
La page d'écran "AMBIENCE MIC" s'affiche.
2) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**

Paramètres

Ambience Mic Position: Low, High

Low	Les micros "Floor" (sol). Ils enregistrent les basses fréquences et rendent un son chaud.
High	Les micros "Overhead" (en l'air). Ils enregistrent les hautes fréquences et produisent un son brillant.

Volume et assignation de sortie du son d'ambiance



1) **Appuyez sur [STUDIO]-[F4 (AMBNCE)]-[F3 (AMBLVL)].**
La page d'écran "AMBIENCE" s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur la sortie dont vous voulez régler le volume ("MASTER", "DIR1", "DIR2", "DIR3").**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**
Si vous souhaitez envoyer le son Ambience à une sortie particulière, il suffit de régler le volume pour cette sortie et de choisir la valeur "0" pour le volume des autres sorties.

Paramètres

Ambience Output Level:0~127

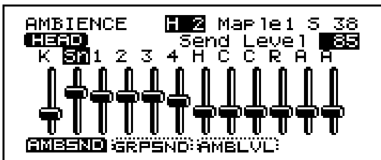
MASTER	Détermine le volume du signal Ambience envoyé aux sorties MASTER.
DIR1	Détermine le volume du signal Ambience envoyé aux sorties DIRECT 1.
DIR2	Détermine le volume du signal Ambience envoyé aux sorties DIRECT 2.
DIR3	Détermine le volume du signal Ambience envoyé aux sorties DIRECT 3.

Remarque: *Vous saisirez peut-être mieux la fonction de ce paramètre en le considérant comme le niveau de retour d'un effet branché à une table de mixage.*

4.2 Réglages pour instruments individuels

Pour chaque fonction décrite ci-dessous, il suffit de frapper sur le pad auquel les réglages sont destinés pour afficher la page d'écran contenant les paramètres voulus. Si vous n'avez pas branché de pad, vous pouvez effectuer cette sélection avec le bouton [TRIG SELECT] du TD-10.

Ajuster le niveau Ambience



1) **Appuyez sur [STUDIO]-[F4 (AMBNCE)]-[F1 (AMBSND)].**
La page d'écran "AMBIENCE" s'affiche.
2) **Frappez sur le pad auquel les réglages sont destinés.**
Le curseur correspondant au pad que vous avez frappé est automatiquement sélectionné.
3) **Utilisez les boutons [INC/DEC], la molette [VALUE] ou les boutons [CURSOR] pour sélectionner la valeur désirée.**
Si vous ne voulez envoyer le signal Ambience qu'à une seule sortie, il suffit de régler le volume pour cette sortie et de choisir la valeur "0" pour le volume des autres sorties.

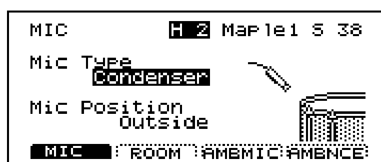
Paramètres

Ambience Send Level: 0~127

Remarque: *Vous saisirez peut-être mieux la fonction de ce paramètre en le considérant comme le niveau d'envoi d'un effet branché à une table de mixage.*

Type de micro et emplacement

Nous avons déjà évoqué les micros de salles (Ambience) qui enregistrent l'acoustique de l'endroit. Toutefois, une batterie est avant tout captée par des microphones placés tout près. Le type et l'emplacement des micros est réglable pour chaque instrument de la batterie.



Remarque: *Ces paramètres ne sont pas disponibles pour les batteries électroniques, les kits TR-808/909, les cymbales ou la percussion.*

Vous pouvez effectuer des réglages de micro pour les entrées TRIGGER suivantes:

Entrée TRIGGER	Type	Emplacement
1, 2 (KICK, SNARE)	o	o
3~6 (TOM1~4)	–	o
7~12	–	–

o: réglable   –: non réglable

Type de microphone

1) **Appuyez sur [STUDIO]-[F1 (MIC)].**
La page d'écran "MIC" s'affiche.
2) **Frappez sur le pad auquel les réglages sont destinés.**
La page d'écran contenant les réglages pour le pad en question s'affiche.
3) **Amenez le curseur sur "Mic Type".**
4) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**

Paramètres

Mic Type: Condenser, Dynamic 1, Dynamic 2 (KICK)
Condenser, Dynamic, Lo-Fi (SNARE)

(KICK)	
Condenser	Microphone à condensateur.
Dynamic 1	Microphone dynamique.
Dynamic 2	Microphone dynamique avec accentuation du médium et des aiguës.
(SNARE)	
Condenser	Microphone à condensateur.
Dynamic	Microphone dynamique.
Lo-Fi	Ajoute des graves supplémentaires et produit un son moins "net".

Emplacement du microphone

1) **Appuyez sur [STUDIO]-[F1 (MIC)].**
La page d'écran "MIC" s'affiche.
2) **Frappez sur le pad auquel les réglages sont destinés.**
La page d'écran contenant les réglages pour le pad en question s'affiche.
3) **Amenez le curseur sur "Mic Position".**
4) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**

Paramètres

Mic Position: Outside, Standard, Inside

Outside	Micro placé très près de la peau pour accentuer l'attaque.
Standard	Emplacement normal pour un son naturel.
Inside	Produit moins d'attaque et accentue le "corps" du tambour.

4.3 Réglages pour groupes d’instruments

Les réglages dont nous allons parler concernent tous les instruments d’un de ces trois groupes: le Drum Kit, le groupe Percussion et les accompagnements.

Remarque: *Le groupe Percussion représente l’agencement des sons utilisés lorsque vous vous servez du TD-10 comme générateur de son MIDI. Cela ne vous empêche nullement d’assigner les instruments de ce groupe à des pads. Pour en savoir davantage sur ce groupe, voyez p. 90.*

Réglage du niveau d’envoi Ambience par groupe

Ces paramètres vous permettent de déterminer le volume du son Ambience pour un groupe entier d’instruments. C’est plus rapide que le faire individuellement pour chaque instrument.

1) Appuyez sur [STUDIO]-[F4 (AMBNCE)]-[F2 (GR-SND)].
La page d’écran “AMBIENCE” s’affiche.

2) Amenez le curseur sur le groupe auquel les réglages sont destinés (“DRUMS”, “PERC”, “PART”).

3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.

Paramètres

Ambience Group Send: 0~127

DRUMS	Détermine le volume Ambience pour tout le Drum Kit.
PERC	Détermine le volume Ambience pour tout le groupe Percussion.
PART	Détermine le volume Ambience pour les Parts d’accompagnement du séquenceur (Part 1, Part 2 et Bass).

Section de référence

5. Paramètres Control Room

Pour produire un son de batterie durant un concert ou un enregistrement, une bonne partie du travail se fait en régie, derrière la console de mixage. C'est pourquoi nous avons intégré une console de mixage à 12 canaux dans le TD-10. 10 de ces canaux sont pourvus de compression et d'égalisation individuelles ainsi que d'une série d'effets numériques.

Abréviations à l'écran

Entrées TRIGGER

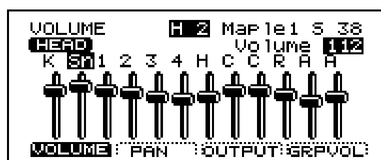
K= Kick (grosse caisse)
Sn= Snare (caisse claire)
T1= Tom1
T2= Tom2
T3= Tom3
T4= Tom4
HH= HiHat (charleston)
C1= Crash 1
C2= Crash 2
Rd= Ride
A1= AUX1
A2= AUX2

5.1 Réglages pour instruments individuels

Pour chaque fonction reprise ci-dessous, il suffit de frapper sur le pad auquel les réglages sont destinés pour afficher la page voulue. A défaut de pad branché, vous pouvez aussi opérer la sélection avec le bouton [TRIG SELECT] du TD-10.

Volume

Ce paramètre permet de régler le volume.



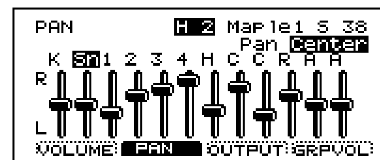
1) **Appuyez sur [CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F1 (VOLUME)].**
La page d'écran "VOLUME" s'affiche.
2) **Frappez sur le pad auquel les réglages sont destinés.**
Le curseur correspondant au pad que vous avez frappé est automatiquement sélectionné.
3) **Utilisez les boutons [INC/DEC], la molette [VALUE] ou les boutons [CURSOR] pour sélectionner la valeur désirée.**

Paramètre

Volume: 1~127

Position stéréo (Pan)

Cette fonction permet de déterminer la position de chaque pad dans l'image stéréo (panoramique).



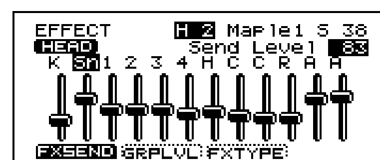
1) **Appuyez sur [CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F2 (PAN)].**
La page d'écran PAN s'affiche.
2) **Frappez sur le pad auquel les réglages sont destinés.**
Le curseur correspondant au pad que vous avez frappé est automatiquement sélectionné.
3) **Utilisez les boutons [INC/DEC], la molette [VALUE] ou les boutons [CURSOR] pour sélectionner la valeur désirée.**

Paramètre

Pan: L15~Center~R15

Niveau d'envoi à l'effet

Détermine dans quelle mesure le signal de chaque pad est envoyé à l'effet.



1) **Appuyez sur [CONTROL ROOM]-[F4 (EFFECT)]-[F1 (FXSEND)].**
La page d'écran "EFFECT" s'affiche.

2) Frappez sur le pad auquel les réglages sont destinés.
Le curseur correspondant au pad que vous avez frappé est automatiquement sélectionné.

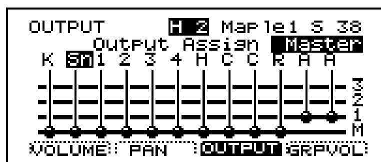
3) Utilisez les boutons [INC/DEC], la molette [VALUE] ou les boutons [CURSOR] pour sélectionner la valeur désirée.

Paramètre

Send Level: 0~127

Assignation aux sorties

L'assignation aux sorties des pads individuels se fait au moyen d'une matrice affichée à l'écran. Les lignes verticales indiquent les déclencheurs (pads ou pédales) tandis que les lignes horizontales représentent les sorties possibles. Les points noirs indiquent l'assignation des déclencheurs aux sorties.



1) Appuyez sur [CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F3 (OUTPUT)].
La page d'écran "OUTPUT" s'affiche.

2) Frappez sur le pad auquel les réglages sont destinés.
La ligne qui correspond au pad sur lequel vous avez frappé est automatiquement sélectionnée.

3) Utilisez les boutons [INC/DEC], la molette [VALUE] ou les boutons [CURSOR] pour sélectionner la valeur désirée.

Abréviations de cette page d'écran

Sorties:

M= MASTER
1= DIRECT 1
2= DIRECT 2
3= DIRECT 3

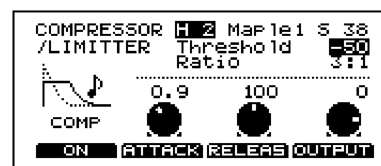
Remarque: *La commande de volume [MASTER] située dans le coin supérieur droit de la face avant n'a aucune influence sur le volume des sorties DIRECT 1, DIRECT 2 et DIRECT 3.*

Exemples d'application

Les sorties DIRECT sont disponibles sous forme de trois paires stéréo. Rien ne vous empêche de les transformer en 6 sorties mono (ou d'en faire une combinaison de sorties mono et stéréo). Il suffit pour cela de placer un son à l'extrême droite ou à l'extrême gauche de l'image stéréo (R15/L15) (voyez "Position stéréo (Pan)" à la page 56). Si vous souhaitez traiter de nombreux sons par un processeur externe, vous pouvez même transformer les sorties MASTER pour obtenir 8 sorties individuelles.

Dynamique (Compresseur)

Chaque entrée TRIGGER 1~10 est pourvue d'un compresseur individuel.La compression est utilisée afin d'adoucir les pointes de volume, ce qui évite les saturations. Elle change aussi le caractère du son en fonction de la dynamique du jeu; c'est un autre outil précieux pour créer votre son.



1) Appuyez sur [CONTROL ROOM]-[F2 (COMP)].
La page d'écran "COMPRESSOR/LIMITER" s'affiche.

2) Frappez sur le pad auquel les réglages sont destinés.
La page d'écran contenant les réglages pour le pad en question s'affiche.

3) Amenez le curseur sur le paramètre à régler.

4) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.
A cette page, [F1] active/coupe le compresseur. [F2], [F3] et [F4] permettent de sélectionner respectivement les paramètres "Attack", "Release" ou "Output".

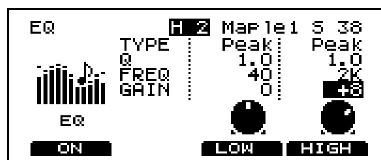
Paramètres

Bypass (OFF, ON)	Active (ON) et coupe (OFF) le compresseur.
ATTACK (0.05~50 ms)	Ajuste le volume de l'attaque (le commencement du son).
RELEAS (0.05~2000 ms)	Ajuste le temps de relâchement du son.
OUTPUT (-60~+12 dB)	Ajuste le volume du son traité par le compresseur. Idéalement, le volume devrait être similaire que le compresseur soit actif ou coupé.
Threshold (-∞, 99~0)	Lorsque le niveau d'entrée excède la valeur spécifiée ici, le compresseur comprime le volume.
Ratio (1:1~90:1, ∞:1)	Détermine le degré de compression du volume exprimé sous forme de rapport entre signal d'entrée et signal comprimé.

Egaliseur

Pour les entrées TRIGGER 1~10, chaque instrument est pourvu d'un égaliseur à deux bandes.

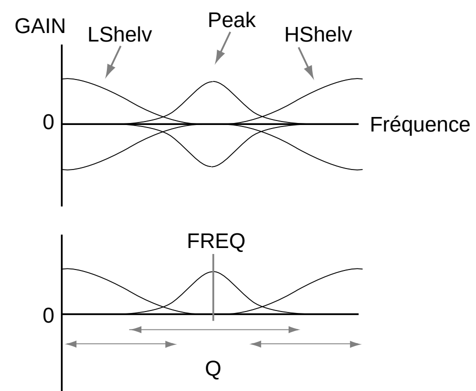
Remarque: *Ce paramètre n'est pas disponible pour les entrées TRIGGER AUX1, 2.*



1) **Appuyez sur [CONTROL ROOM]-[F3 (EQ)].**
La page d'écran "EQ" s'affiche.
2) **Frappez sur le pad auquel les réglages sont destinés.**
La page d'écran contenant les réglages pour le pad en question s'affiche.
3) **Amenez le curseur sur le paramètre à régler.**
4) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**
A cette page, [F1] active/coupe l'égaliseur. Les boutons [F3] et [F4] sélectionnent respectivement "LOW" et "HIGH".

Paramètres

TYPE	Peak, LShelv, HShelv *Peak*: La plage de fréquences concernée sera accentuée/atténuée. *LShelv*: Toutes les fréquences en dessous de la fréquence choisie sont accentuées/atténuées. *HShelv*:Toutes les fréquences au-dessus de la fréquence choisie-sont accentuées/atténuées.
Q 0.5, 1.0~20 (pas de 1.0)	Détermine la largeur de la bande de fréquences qui sont accentuées/atténuées; plus la valeur Q est basse, plus la bande de fréquence est large.
FREQ (20Hz~20kHz)	Détermine la fréquence à laquelle l'accentuation/atténuation va s'opérer. Si vous souhaitez régler les aiguës, choisissez une fréquence élevée.
GAIN (–15~0~+15dB)	Détermine la mesure dans laquelle les fréquences choisies sont accentuées (+) ou atténuées (–).



5.2 Réglages pour tout le Drum Kit

Niveau du retour d'effet

Le paramètre ci-dessous permet de régler le volume d'effet global pour le Drum Kit, le groupe Percussion et les parts d'accompagnement.

1) **Appuyez sur [CONTROL ROOM]-[F4 (EFFECT)]-[F2 (SNDRTN)].**
La page d'écran "EFFECT GROUP" s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "Return Level".**

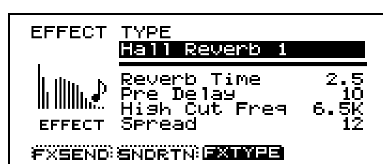
3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.

Paramètre

Return Level: 0~127

Sélection du type d'effet

Le TD-10 dispose de 30 types d'effets numériques que vous pouvez sélectionner d'une simple pression. Ensuite, vous pouvez les éditer avec précision pour obtenir exactement l'effet voulu (voyez "Edition des effets" à la page 59).



1) Appuyez sur [CONTROL ROOM]-[F4 (EFFECT)]-[F3 (FXTYPE)].
La page d'écran "EFFECT TYPE" s'affiche.

2) Amenez le curseur sur le nom de l'effet.

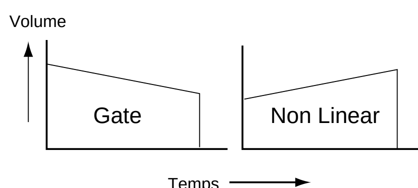
3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le type d'effet voulu:

Hall Reverb 1, 2, 3 – Room Reverb 1, 2, 3 – Plate Reverb 1, 2, 3

Hall et Room simulent respectivement l'acoustique d'une salle et d'une pièce tandis que Plate imite la réverbération de plaque (un dispositif mécanique produisant de la réverbération grâce aux vibrations d'une plaque métallique).

Gate Reverb 1, 2, 3 – Non Linear 1, 2

Ces effets de réverbération ne décroissent pas progressivement: ils sont coupés avant la fin de leur chute naturelle et trouvent de nombreuses applications car le son change de façon différente pour Gate Reverb et Non Linear:



Delay 1, 2

Cet effet produit des répétitions (des échos) du signal d'entrée. En sélectionnant des temps de retard différents à gauche et à droite, vous pouvez produire un son très large, s'étendant vers la droite et vers la gauche.

Beat Delay 1, 2

Cet effet synchronise les retards avec le tempo du séquenceur. A la différence de Delay 1, 2, vous pouvez donc spécifier le temps de retard en valeurs de note. Ainsi, si vous choisissez "16" (16ème de note ou double croche), le son est toujours retardé d'un seizième de note. C'est pratique si vous changez de tempo à un moment donné.

Chorus → Delay 1, 2

Le son n'est pas seulement retardé mais également traité par un effet Chorus qui rend le son plus large et plus prononcé.

Flanger → Delay 1, 2

Le son n'est pas seulement retardé mais également traité par un effet Flanger (un Flanger produit une modulation qui fait penser à un chasseur à réaction en pleine ascension).

Phaser → Delay 1, 2

Le son n'est pas seulement retardé mais également traité par un effet Phaser qui lui ajoute une modulation particulière.

Pitch Shift Delay 1, 2

Lors de chaque répétition, le son change de hauteur.

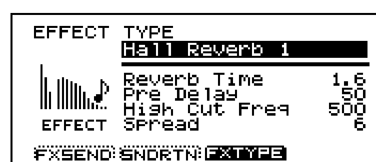
3D-Delay 1, 2, Flying 3D-Delay

Il s'agit également d'un effet de retard mais dans ce cas-ci le son semble tourner autour de votre tête, d'où son nom.

Remarque: *Ces effets 3D ne sont vraiment mis en valeur que lorsque vous vous servez d'une amplification stéréo pour le TD-10. En outre, il faut placer les enceintes de manière bien précise. Voyez p. 62.*

Edition des effets

Chaque type d'effet dispose d'un certain nombre de paramètres que vous pouvez modifier pour obtenir vraiment l'effet recherché. Il vaut peut-être mieux garder Ambience pour créer le son de base de la batterie avec l'acoustique de la salle et utiliser les effets numériques sur les instruments individuels. Pour en régler la profondeur (le niveau du signal d'effet), voyez p. 56.



1) Appuyez sur [CONTROL ROOM]-[F4 (EFFECT)].

La page d'écran "EFFECT TYPE" s'affiche.

2) **Amenez le curseur sur le paramètre à régler.**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**

Paramètres pour Hall Reverb 1, 2, 3/Room Reverb 1, 2, 3/Plate Reverb 1, 2, 3

Reverb Time (0.1~25 sec)	Détermine la durée de la réverbération.
Pre Delay (0~200 ms)	Détermine l'intervalle de temps entre le début du signal d'entrée et le début de la réverbération. Si vous choisissez des valeurs élevées, la pièce simulée semble d'autant plus grande.
High Cut Freq (500~20k Hz)	Coupe les hautes fréquences et rend le son moins brillant.
Spread (0~15)	Détermine la largeur de la réverbération (sa répartition à droite et à gauche). Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est large.

Paramètres pour Gate Reverb 1, 2/Non Linear 1, 2

Gate Time (10~400ms)	Détermine la durée de la réverbération.
Pre Delay (0~200 ms)	Détermine l'intervalle de temps entre le début du signal d'entrée et le début de la réverbération. Si vous choisissez des valeurs élevées, la pièce simulée semble d'autant plus grande.
High Cut Freq (500~20k Hz)	Coupe les hautes fréquences et rend le son moins brillant.
Density (0~127)	Détermine la densité de la réverbération. Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est "épaisse".

Paramètres pour Delay 1, 2

Delay Time (0~1200ms)	Détermine le temps de retard.
Shift (L1200~ 0~R1200 ms)	Intervalle entre le retard de gauche et celui de droite. Exemple: vous choisissez un Delay Time de 400ms et une valeur Shift de L100ms. Dans ce cas, le son du canal droit est retardé de 400ms tandis que le canal gauche subit un retard de 400 + 100= 500ms. La somme de Delay Time et Shift ne peut jamais dépasser 1200ms.
Feedback Level (0~127)	Détermine le nombre de répétitions du Delay.
High Damp Freq (500~20k Hz)	Rend le son du Delay plus brillant ou plus sombre. Plus la valeur de ce paramètre est basse, plus le Delay est sombre.

Paramètres pour Beat Delay 1, 2

Delay Time (16~2)	Détermine la valeur de note du retard: 16: double croche 8T: triolet de croches 16F: double croche pointée 8: croches 4T: triolet de noires 8F: croche pointée 4: noires (♩) 2T: triolet de blanche 4F: noire pointée 2: blanche
Shift (L2~L16, 0, R2~R16)	Intervalle entre le retard de gauche et celui de droite. Exemple: vous choisissez un Delay Time de "16" et une valeur Shift de "L16". Dans ce cas, vous entendez un motif de doubles croches à droite tandis que le canal gauche produit le même motif mais avec un retard d'une double croche. La somme de Delay Time et Shift ne peut jamais dépasser 1200ms.
Feedback Level (0~127)	Détermine le nombre de répétitions du Delay.
High Damp Freq (500~20k Hz)	Rend le son du Delay plus brillant ou plus sombre. Plus la valeur de ce paramètre est basse, plus le Delay est sombre.

Paramètres pour Chorus → Delay 1, 2

Rate (0.1~10.0Hz)	Détermine la fréquence de modulation du Chorus. Plus la valeur est élevée, plus la modulation est rapide.
Depth (0~127)	Détermine la profondeur de modulation du Chorus. Plus la valeur est élevée, plus la modulation est intense.
Delay Time (0~500ms)	Détermine le temps de retard.
Feedback Level (0~127)	Nombre de répétitions du Delay.

Remarque: *Si vous ne souhaitez utiliser que l'effet Chorus, réglez Delay Time et Feedback sur "0".*

Paramètres pour Flanger → Delay 1, 2

Rate (0.1~10.0Hz)	Détermine la fréquence de modulation du Flanger. Plus la valeur est élevée, plus la modulation est rapide.
Depth (0~127)	Profondeur de modulation du Flanger. Plus la valeur est élevée, plus la modulation est intense.
Delay Time (0~500ms)	Temps de retard.
Feedback Level (0~127)	Nombre de répétitions du Delay.

Remarque: *Si vous ne souhaitez utiliser que l'effet Flanger, réglez Delay Time et Feedback sur "0".*

Paramètres pour Phaser → Delay 1, 2

Rate (0.1~10.0Hz)	Détermine la fréquence de modulation du Phaser. Plus la valeur est élevée, plus la modulation est rapide.
Depth (0~127)	Profondeur de modulation du Phaser. Plus la valeur est élevée, plus la modulation est intense.
Delay Time (0~500ms)	Temps de retard.
Feedback Level (0~127)	Nombre de répétitions du Delay.

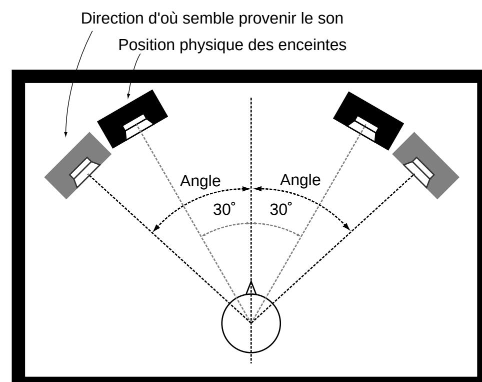
Remarque: *Si vous ne souhaitez utiliser que l'effet Phaser, réglez Delay Time et Feedback sur "0".*

Paramètres pour Pitch Shift Delay 1, 2

Pitch Shift (-12~0~+12)	Détermine le changement de hauteur (par pas d'un demi-ton). "+1" produit un changement d'un demi-ton.
Delay Time (0~500ms)	Temps de retard.
Feedback Level (0~127)	Nombre de répétitions du Delay. Si vous choisissez une valeur de 2 ou plus, la hauteur augmente avec chaque répétition de l'intervalle spécifié pour Pitch Shift.
High Cut Freq (500~20k Hz)	Coupe les hautes fréquences du son retardé. Plus cette valeur est basse, plus le son est terne.

Paramètres pour 3D-Delay 1, 2

Delay Time (0~1200ms)	Temps de retard.
Shift (L1200~0~R1200 ms)	Détermine l'intervalle entre le retard du canal droit et gauche. La somme de Delay Time et Shift ne peut jamais dépasser 1200ms.
Feedback Level (0~127)	Nombre de répétitions du Delay.
Speaker Angle (0~90°)	Angle de diffusion du haut-parleur. Ce paramètre ne dicte nullement la position de vos enceintes mais reproduit les différences de son que vous avez lorsque vous déplacez vos enceintes. Voyez l'illustration ci-dessous.



Section de référence

Paramètres pour Flying 3D-Delay 1, 2

Delay Time (0~1200ms)	Temps de retard.
Feedback Level (0~127)	Nombre de répétitions du Delay.
Rotation (-150~0~ +150RPM)	Nombre de rotations par minute. Avec des valeurs positives, les rotations se font vers la droite et avec des valeurs négatives, vers la gauche.
High EQ Gain (0~+10)	Réglage des hautes fréquences du son retardé.

5.3 Réglages pour groupes entiers

Vous pouvez effectuer un certain nombre de réglages d'effet pour tout le Drum Kit, le groupe Percussion ou les parts d'accompagnement.

Remarque: *Le groupe Percussion représente l'agencement des sons utilisés lorsque vous vous servez du TD-10 comme générateur de son MIDI. Cela ne vous empêche nullement d'assigner les instruments de ce groupe à des pads. Pour en savoir davantage sur ce groupe,* *voyez p. 90.*

Réglage du niveau d'envoi à l'effet pour un groupe entier

Il est possible de déterminer le niveau d'envoi de tout un groupe d'instruments à l'effet.

1) **Appuyez sur [CONTROL ROOM]-[F4 (EFFECT)]-[F2 (SNDRTN)].**
La page d'écran "EFFECT GROUP" s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur le groupe voulu ("Drums", "Perc" ou "Part").**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**

Paramètres

Group FX Send: 0~127

Drums	Détermine le niveau d'envoi du Drum Kit à l'effet.
Perc	Détermine le niveau d'envoi du groupe Percussion à l'effet.
Part	Détermine le niveau d'envoi des parts d'accompagnement à l'effet.

Réglages de volume pour groupes individuels

Vous pouvez régler le volume global pour le Drum Kit et le groupe Percussion.

1) **Appuyez sur [CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F4 (GRPVOL)].**
La page d'écran "GROUP VOLUME" s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur le groupe voulu ("Drums", ou "Perc").**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**

Paramètre

Group Volume: 0~127

DRUMS	Détermine le volume global du Drum Kit.
PERC	Détermine le volume global du groupe Percussion.

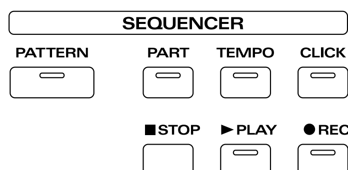
6. Séquenceur

Le séquenceur du TD-10 fonctionne avec quatre Parts (que vous pourriez comparer à 4 pistes). Le Part Drum enregistre/reproduit ce que vous jouez sur les pads ou un contrôleur MIDI externe. Les trois autres Parts (1, 2 et basse) sont dévolus aux partitions d'accompagnement mélodique.

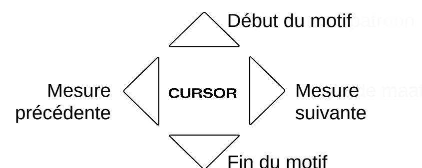
Les partitions de ces quatre Parts sont enregistrées sous forme de motifs (*Patterns*). Pour vous aider à démarrer, vous trouverez 50 motifs préprogrammés (Preset Patterns 1~50); vous ne pouvez pas effacer (voyez p. 69) ou réenregistrer ces motifs; par contre, vous pouvez le faire avec les motifs utilisateur ou User Patterns (51~100). Pour enregistrer un des Parts mélodiques (Part 1, Part 2 ou Bass), branchez un clavier MIDI externe. Pour le Part Drum, vous pouvez vous servir des pads ou d'un contrôleur MIDI externe.

6.1 Mode d'emploi élémentaire du séquenceur

Sous "SEQUENCER", en face avant, se trouve une série de boutons gérant les fonctions de transport du séquenceur et permettant d'afficher les pages d'écran principales. Pour sélectionner la page de base du séquenceur, appuyez sur [PATTERN].



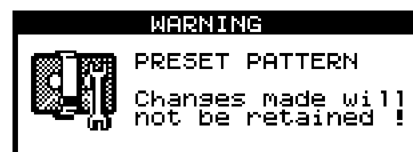
[PATTERN]	Permet de sélectionner des motifs. C'est la page principale du séquenceur.
[PART]	Réglages des Parts individuels.
[TEMPO]	Réglage du tempo.
[CLICK]	Permet d'activer/couper le métronome.
[STOP]	Arrête la reproduction. Une deuxième pression sur ce bouton vous ramène au début du morceau.
[PLAY]	Fait démarrer la reproduction du séquenceur.
[REC]	Sélectionne le mode pause d'enregistrement; affiche automatiquement la page de réglages pour l'enregistrement.
[CURSOR]	Le bouton gauche rebobine et le droit permet une avance rapide. Le bouton "haut" vous amène au début d'un motif et le "bas" à la fin. Voyez l'illustration ci-dessous.



La section suivante vous en dira plus sur l'utilisation de ces boutons.

Utilisation de motifs préprogrammés (Preset)

Il est impossible de conserver les modifications d'un Preset. Si vous essayez de le faire, l'avis suivant apparaît:



Cela signifie que les changements effectués ne sont pas conservés ("retained"). Rien ne vous empêche donc de changer le motif préprogrammé mais dès que vous sélectionnez un autre motif, vos changements sont effacés. Si vous souhaitez vous baser sur un motif Preset pour en faire un nouveau, copiez le

motif Preset dans une mémoire de motif utilisateur (User Pattern) (voyez p. 70).

6.2 Réglage du tempo

Tempo pour motifs individuels

Le tempo sélectionné pour le motif choisi est automatiquement mémorisé.

1) **Appuyez sur [PATTERN]-[F2 (FUNC)]-[F2 (SETUP)].**
   La page d'écran "PATTERN SETUP" s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "Pattern Tempo".**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le tempo.**

Pattern Tempo: 20~260 (♩ /BPM)

Modifier provisoirement le tempo du motif reproduit

Durant la reproduction d'un motif, vous pouvez en changer le tempo. Ce changement est provisoire et est annulé dès que vous sélectionnez un autre motif.

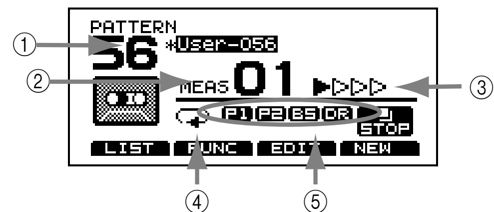
1) **Appuyez sur [TEMPO].**
   La page d'écran "TEMPO" s'affiche.
2) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le tempo.**

TEMPO: 20~260 (♩/BPM)

6.3 Fonctions de reproduction

Sélection du motif

1) **Appuyez sur [PATTERN].**
2) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le motif voulu.**
   Page d'écran:



① Numéro du motif sélectionné.
② Numéro de la mesure en cours.
③ Indicateur de temps (un, deux, trois, quatre,…).
④ Type de reproduction (sélectionné à une autre page d'écran).
⑤ Etat actif/coupé du Part (voyez p. 73).

Remarque: *Les fonctions des boutons [F1]~[F4] dans ce cas-ci sont décrites ci-dessous.*

Sélection d'un motif dans une liste

La sélection des motifs dans une liste se fait comme celle des Drum Kits et des instruments. La liste ci-dessous affiche, de gauche à droite, le nom du motif (Name), le type de mesure (Beat), le nombre de mesures (Length) et le type de motif (Type).

PATTERN LIST

	Name	Beat	Len	Type
51	User-051	4/ 4	4	Loop
52	User-052	4/ 4	8	Loop
53	User-053	4/ 4	2	Loop
54	User-054	4/ 4	2	Loop
55	User-055	4/ 4	2	Loop

PAGE ▲ PAGE ▼ MEMORY NEW

1) **Appuyez sur [PATTERN]-[F1 (LIST)].**
   La page d'écran "PATTERN LIST" s'affiche.
2) **Utilisez les boutons [INC/DEC], la molette [VALUE] ou les boutons [CURSOR] pour sélectionner le motif voulu.**

Boutons de fonction

[F1 (PAGE [▲])]	Sélectionne la page précédente de la liste.
[F2 (PAGE [▼])]	Sélectionne la page suivante de la liste.
[F3 (MEMORY)]	Affiche l'espace de mémoire disponible et le nombre de motifs.
[F4 (NEW)]	Sélection d'une mémoire de motif vide.

Sélection du type de reproduction

Il y a trois manières de reproduire un motif:

Loop	Le motif est répété jusqu'à ce que vous appuyiez sur [STOP].
One Shot	Le motif n'est reproduit qu'une fois.
Tap	Voyez p. 84. Permet de reproduire le motif note par note (chaque fois que vous appuyez sur [PLAY], vous entendez une note).

1) **Appuyez sur [PATTERN]-[F2 (FUNC)]-[F3 (TYPE)].**
   La page d'écran "PATTERN TYPE" s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "Play Type".**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option voulue.**

Applications possibles de ces fonctions

Loop: La reproduction en boucle est pratique pour les exercices ou lorsque vous voulez un accompagnement continu durant un concert.

One Shot: Durant un concert, cette option peut servir à jouer un superbe Fill d'un seul coup de baguette. Une autre possibilité consiste à assigner un motif vide à un pad et à l'utiliser comme commutateur "stop" pour un motif piloté par un autre pad.

Remarque: *QuickPlay constitue une fonction complémentaire pour Loop et One Shot. QuickPlay fait démarrer la reproduction à partir de la première note (premier "événement") même si, au cours de l'enregistrement du motif, vous avez laissé une pause au début (notamment si vous avez joué sans métronome et commencé un peu tard).*

Tap: Superbe durant un concert! Si vous programmez une partition mélodique dans un motif pour lequel vous choisissez l'option "Tap", vous entendez, chaque fois que vous frappez sur ce pad, la note suivante de la mélodie. Vous pourriez ainsi piloter une partition de basse avec la grosse caisse pour obtenir une parfaite synchronisation des deux partitions. Il est même possible de spécifier un intervalle de temps "Reset Time" (Off, 0.1~4.0) au terme duquel vous êtes ramené au début du motif si vous n'avez pas touché le pad dans l'intervalle.

6.4 Réglages du métronome

Activer/couper le métronome et réglage du volume

[CLICK] active et coupe le métronome. La commande [CLICK] des curseurs de groupe permet de régler le volume du métronome.

Réglage du tempo

Même lorsqu'aucun motif n'est reproduit, vous pouvez faire jouer le métronome et régler le tempo. N'oubliez cependant pas que dès que vous choisissez un autre motif, le tempo de ce motif est d'application.

1) **Appuyez sur [TEMPO].**
   La page d'écran "TEMPO" s'affiche.
2) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le tempo.**
   TEMPO: 20~260 (♩/BPM)

Sélection du type de mesure et de l'intervalle

1) **Appuyez sur [CLICK]-[F1 (INTRVL)].**
   La page d'écran "CLICK" s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur le paramètre à régler.**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**

Remarque: *Il est impossible de modifier le type de mesure pour le métronome durant la reproduction d'un motif car le métronome adopte toujours le type de mesure du motif.*

Paramètres

Time Signature (type de mesure): numérateur= 0~13 (nombre de temps dans une mesure), dénominateur= 2, 4, 8, 16 (figure de note d'un temps).

Interval: 1/2 (blanche), 3/8 (noire pointée), 1/4 (noire), 1/8 (croche), 1/12 (triolet de croches), 1/16 (double croche).

Sélection du son du métronome

Vous pouvez choisir le son du métronome parmi 16 possibilités dont une voix.

1) **Appuyez sur [CLICK]-[F2 (INST)].**
   La page d'écran "CLICK" s'affiche.

2) Amenez le curseur sur “Inst”.

3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.

Paramètre

Inst: Voice, Click, Claves, Wood Block, Triangle, Cowbell, Conga, Talking Drum, Maracas, Cabasa, Cuica, Agogo, Tambourine, Snaps, 909 Snare, 808 Cowbell

Traiter le métronome avec Ambience

Vous pouvez traiter le son du métronome avec l’effet Ambience du Drum Kit sélectionné.

1) Appuyez sur [CLICK]-[F2 (INST)].
La page d’écran “CLICK” s’affiche.

2) Amenez le curseur sur “Ambience Level”.

3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.

Ambience Level: 0~127

Effets pour le métronome

Vous pouvez aussi envoyer le signal du métronome aux effets, ce qui peut parfois rendre son écoute plus agréable. Assurez-vous alors que le commutateur d’effets global est actif (ON) (voyez p. 25).

1) Appuyez sur [CLICK]-[F2 (INST)].
La page d’écran “CLICK” s’affiche.

2) Amenez le curseur sur “Fx Send Level”.

3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.

FX Send Level: 0~127

Remarque: *Vous entendez l’effet assigné au Drum Kit sélectionné sous [CONTROL ROOM]-[F4 (EFFECT)].*

Réglage de la position stéréo

Vous pouvez assigner la place que vous voulez au métronome dans l’image stéréo. Toutefois, si vous ne vous servez que du casque comme sortie active (Phones Only, voyez plus bas), le signal du métronome se trouve au milieu de l’image et ce, quel que soit le réglage du paramètre ci-dessous.

1) Appuyez sur [CLICK]-[F2 (INST)].
La page d’écran “CLICK” s’affiche.

2) Amenez le curseur sur “Pan”.

3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la position stéréo voulue: “L15” correspond à l’extrême gauche, “Center” au milieu et “R15” à l’extrême droite.

Pan: L15~Center~R15

Sortie du métronome

Le paramètre ci-dessous vous permet de choisir la sortie du son du métronome.

1) Appuyez sur [CLICK]-[F2 (INST)].
La page d’écran “CLICK” s’affiche.

2) Amenez le curseur sur “Output”.

3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.

Output: Master, Phones Only

Master	Le signal est envoyé aux sorties MASTER OUT et PHONES.
Phones Only	Le signal est envoyé à la prise PHONES uniquement.

6.5 Enregistrer

Le séquenceur peut enregistrer avec précision ce que vous jouez sur les pads ou sur un clavier MIDI externe. Les mouvements du charleston et l'emplacement où vous touchez la peau des pads sont fidèlement consignés.

Remarque: *Le balayage des pads avec les balais et l'étouffement d'un pad de cymbale (voyez p. 22) ne sont pas enregistrés.*

Remarque: *N'oubliez pas que, bien qu'il y ait 50 motifs utilisateur, la mémoire disponible dépend de la quantité de données enregistrées dans chacun de ces motifs.*

Procédure élémentaire d'enregistrement

La procédure décrite est valable tant pour l'enregistrement avec les pads qu'avec un clavier MIDI.

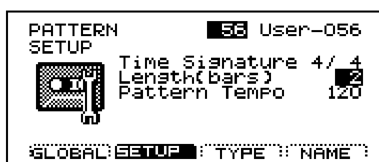
Choisissez un motif vide



1) **Appuyez sur [PATTERN]-[F4 (NEW)].**
Un motif vide est automatiquement sélectionné.

Remarque: *Si tous les motifs contiennent des données, vous devez d'abord effacer un motif (voyez "Supprimer un motif (Clear)" à la page 71) pour pouvoir en sélectionner un vide.*

Choisissez le type et le nombre de mesures



1) **Appuyez sur [PATTERN]-[F2 (FUNC)]-[F2 (SETUP)].**
La page d'écran "PATTERN SETUP" s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur le paramètre voulu.**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**
Time Signature (type de mesure): nominateur= 1~13, dénominateur= 2, 4, 8, 16
Length (nombre de mesures): 1~99 mesures

Remarque: *Si vous effectuez un enregistrement "Replace" (voyez p. 67), il est inutile de spécifier la longueur du motif (Length). L'enregistrement se poursuit jusqu'à ce que vous appuyiez sur [STOP] et le nombre de mesures enregistrées constitue la valeur "Length".*

Remarque: *Si vous enregistrez avec les pads, ignorez les deux points suivants.*

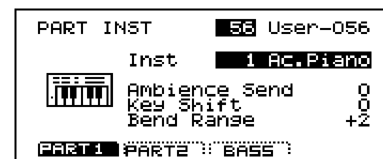
Choisissez un canal MIDI

Veillez à ce que le canal de transmission de votre clavier correspond au canal MIDI du Part à piloter/enregistrer.

Chaque Part dispose de son propre canal MIDI. En voici la répartition à la livraison:
All Drums= canal MIDI 10
Part 1= canal MIDI 5
Part 2= canal MIDI 6
Bass= canal MIDI 2

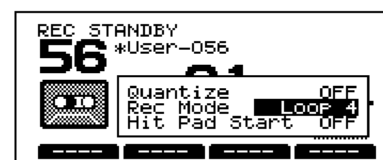
(Si vous le souhaitez, vous pouvez choisir un autre canal MIDI: appuyez sur [SETUP] puis sur [F2] (MIDI)].)

Choisissez un instrument



1) **Appuyez sur [Part]-[F1 (INST)].**
La page d'écran "PART INST" s'affiche.
2) **Appuyez sur [F1]~[F3] pour sélectionner le Part à enregistrer.**
Les boutons [F1]~[F3] vous permettent de sélectionner Part 1, Part 2 et Bass respectivement.
3) **Amenez le curseur sur "INST".**
4) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner un instrument d'accompagnement ou un Drum Kit.**

Choisissez une méthode d'enregistrement

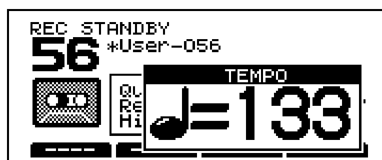


1) **Appuyez sur [PATTERN]-[REC].**
La page d'écran "REC STANDBY" s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "Rec Mode".**

3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la méthode d'enregistrement.
Rec Mode: Loop All, Loop 1, Loop 2, Loop 4, Loop 8, Replace

Loop All	Tout le motif est répété. A chaque répétition, vous pouvez ajouter une partition ("overdub" ou ajout).
Loop 1~8	Permet un enregistrement en boucle de 1, 2, 4 ou 8 mesures.
Replace	L'enregistrement se poursuit jusqu'à ce vous appuyiez sur [STOP]. Les anciennes données sont remplacées par les nouvelles.

Choisissez le tempo



1) Appuyez sur [TEMPO].
La page d'écran "TEMPO" s'affiche.

2) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le tempo.

Enregistrement

1) En mode pause d'enregistrement (page "REC STANDBY"), appuyez sur [PLAY] pour faire démarrer l'enregistrement.

2) Appuyez sur [STOP] à la fin de celui-ci.

Fonction de simulation (Rehearsal)

Durant un enregistrement, vous pouvez vous servir du bouton [REC] pour sélectionner le mode d'enregistrement réel et le mode de simulation. Cela vous permet d'essayer divers sons, fills ou motifs sans devoir arrêter la reproduction du séquenceur.

1) Lancez l'enregistrement.

2) Durant l'enregistrement, appuyez sur [REC].
Le témoin [REC] se met à clignoter. Vous pouvez alors jouer sur les pads (ou sur un clavier MIDI) sans enregistrer quoi que ce soit.

3) Appuyez une fois de plus sur [REC] pour revenir en mode d'enregistrement.

Décompte du métronome

Vous pouvez laisser le métronome opérer un décompte d'une ou deux mesures avant de commencer l'enregistrement ou la reproduction.

1) Appuyez sur [CLICK]-[F3 (COUNT)].

2) Si vous voulez un décompte avant la reproduction, choisissez "PLAY". Si vous le voulez avant l'enregistrement, optez pour "REC".

3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.

Paramètres

PLAY: OFF, 1 meas, 2 meas
REC: OFF, 1 meas, 2 meas

OFF	Pas de décompte.
1 meas	L'enregistrement/reproduction commence après un décompte d'une mesure.
2 meas	L'enregistrement/reproduction commence après un décompte de deux mesures.

Lancer l'enregistrement en frappant un pad

Cette fonction vous permet de lancer automatiquement l'enregistrement en frappant sur un pad.

Remarque: *Si vous avez demandé un décompte (voyez ci-dessus), l'enregistrement commence après le décompte (qui, lui, débute dès que vous frappez sur le pad).*

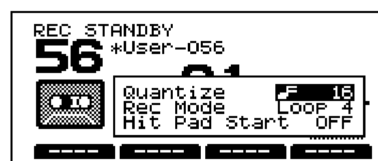
1) Appuyez sur [PATTERN]-[REC].
La page d'écran "REC STANDBY" s'affiche.

2) Amenez le curseur sur "Hit Pad Start".

3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option voulue ("ON" ou "OFF").

Correction automatique du timing durant l'enregistrement (Quantize)

La fonction Quantize permet de corriger le timing d'un enregistrement: les coups donnés trop tôt ou trop tard sont ramenés à leur place. Pour pouvoir effectuer son travail convenablement, cette fonction de quantification doit connaître la figure de note la plus brève que vous allez jouer.



1) Appuyez sur [PATTERN]-[REC].
La page d'écran "REC STANDBY" s'affiche.

2) Amenez le curseur sur "Quantize".

3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option voulue.

Paramètre

Quantize: croche, triolet de croches, double croche, triolet de double croche, triple croche, triolet de triple croche, quadruple croche, OFF

Importer des données d’un autre séquenceur

L’entrée MIDI IN du TD-10 vous permet d’importer des données en provenance d’un autre séquenceur. Vous pouvez le faire simultanément pour trois pistes mélodiques et une piste Drum. Il faut toutefois effectuer des réglages de canaux et de synchronisation MIDI corrects.

1) **Appuyez sur [SETUP]-[F2 (MIDI)].**
La page d’écran “MIDI” s’affiche.
2) **Assurez-vous que le canal MIDI du TD-10 correspond au canal MIDI de l’appareil transmetteur (voyez p. 88).**
3) **Appuyez sur [PATTERN]-[F2 (FUNC)]-[F1 (GLOBAL)].**
La page d’écran “PATTERN GLOBAL” s’affiche.
4) **Amenez le curseur sur “Sync Mode”.**
5) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l’option “Auto”.**
6) **Appuyez sur [PATTERN]-[REC].**
La page d’écran “REC STANDBY” s’affiche. Le métronome démarre et vous êtes prêt pour l’enregistrement.
7) **Amenez le curseur sur “Rec Mode”.**
8) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l’option “Replace”.**
9) **Lancez l’enregistrement sur l’appareil transmetteur. Le TD-10 se met automatiquement à enregistrer.**
10) **Une fois le morceau voulu enregistré, arrêtez la reproduction sur l’appareil externe.**
Le TD-10 s’arrête automatiquement.

6.6 Editer des motifs

Nommer des motifs

Vous pouvez attribuer un nom de 8 caractères maximum à chaque motif.

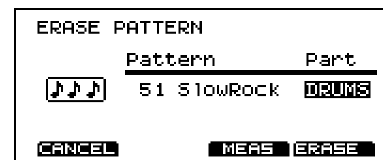
1) **Appuyez sur [PATTERN]-[F2 (FUNC)]-[F4 (NAME)].**
La page d’écran “PATTERN NAME” s’affiche.
2) **Utilisez les boutons [CURSOR] droit et gauche pour sélectionner le caractère à modifier.**
Le caractère clignotant peut être remplacé.
3) **Utilisez les boutons [INC/DEC], la molette [VALUE] ou les boutons[CURSOR] pour sélectionner le caractère voulu.**
Les caractères sont agencés dans l’ordre affiché à l’écran.

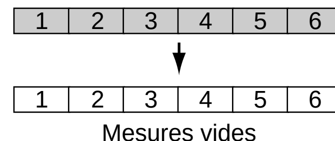
Boutons de fonction

[F1 (AMBNCE)]	Ambience on/off.
[F2 (COMP)]	Compresseur on/off.
[F3 (EQ)]	Egalisation on/off.
[F4 (EFFECT)]	Effet on/off.

Effacer un motif (Erase)

Cette fonction n’efface que les données enregistrées. Les autres réglages, tels que le nombre et le type de mesure restent inchangés.



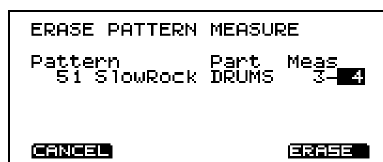


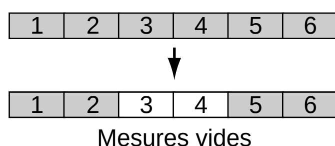
Mesures vides

1) **Appuyez sur [PATTERN]-[F3 (EDIT)]-[F1 (ERASE)].**
La page d’écran “ERASE PATTERN” s’affiche.
2) **Amenez le curseur sur “Pattern”.**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro du motif voulu.**
4) **Amenez le curseur sur “Part”.**
5) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le Part à effacer.**
6) **Appuyez sur [F4 (ERASE)].**
L’écran vous demande confirmation.
7) **Appuyez sur [F4 (EXEC)] pour effacer les données du motif choisi. (Appuyez sur [F1 (CANCEL)] pour retourner à la page précédente sans effacer les données.)**

Effacer des mesures d'un motif (Erase Pattern Measure)

Cette fonction efface les données enregistrées dans certaines mesures d'un motif. Au lieu des données effacées, vous aurez des mesures vides dans lesquelles vous pouvez éventuellement enregistrer de nouvelles données.

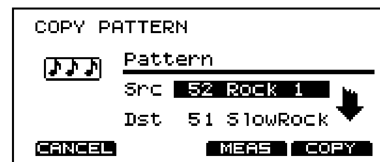


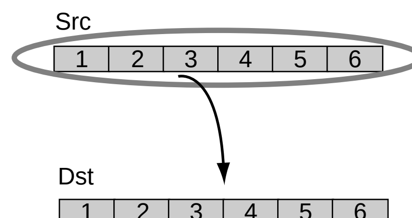


Mesures vides

1) **Appuyez sur [PATTERN]-[F3 (EDIT)]-[F1 (ERASE)]-[F3 (MEAS)].**
   La page d'écran "ERASE PATTERN MEASURE" s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur les paramètres permettant de spécifier la plage à effacer.**
   De gauche à droite se trouvent le motif, le Part, la première mesure et la dernière mesure.
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**
4) **Appuyez sur [F4 (ERASE)].**
   L'écran affiche une demande de confirmation.
5) **Appuyez sur [F4 (EXEC)] pour effacer les données sélectionnées. (Appuyez sur [F1 (CANCEL)] pour retourner à la page précédente sans effacer les données.)**

Copier un motif

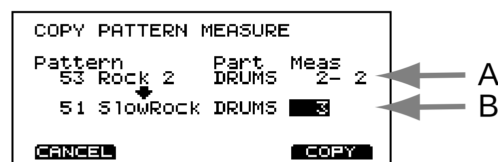


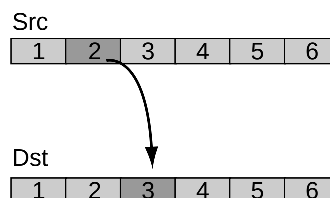


1) **Appuyez sur [PATTERN]-[F3 (EDIT)]-[F2 (COPY)].**
   La page d'écran "COPY PATTERN" s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "Src".**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le motif à copier.**
4) **Amenez le curseur sur "Dst".**
5) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le motif de destination.**
6) **Appuyez sur [F4 (COPY)].**
   L'écran affiche une demande de confirmation.
7) **Appuyez sur [F4 (EXEC)] pour copier les données sélectionnées. (Appuyez sur [F1 (CANCEL)] pour retourner à la page précédente sans copier les données.)**

Copier des mesures d'un motif/Part

Vous pouvez également copier uniquement des mesures d'un motif ou d'un Part.





1) **Appuyez sur [PATTERN]-[F3 (EDIT)]-[F2 (COPY)]-[F3 (MEAS)].**

La page d'écran COPY PATTERN MEASURE s'affiche.

2) Dans la partie "A" de l'écran, sélectionnez les données à copier.
De gauche à droite se trouvent le motif, le Part, la première mesure et la dernière mesure. Sélectionnez le paramètre voulu avec les boutons [CURSOR] et utilisez les boutons [DEC]/[INC] ou la molette [VALUE] pour choisir la valeur désirée.

3) Dans la partie "B" de l'écran, sélectionnez l'emplacement de destination.
De gauche à droite se trouvent le motif, le Part, la première mesure et la dernière mesure. Sélectionnez le paramètre voulu avec les boutons [CURSOR] et utilisez les boutons [DEC]/[INC] ou la molette [VALUE] pour choisir la valeur désirée.

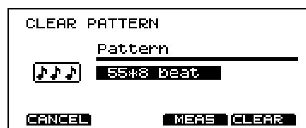
Remarque: *Ici, il est inutile de spécifier la dernière mesure car le nombre de mesures spécifié en (2) sera automatiquement copié.*

4) Appuyez sur [F4 (COPY)].
L'écran affiche une demande de confirmation.

5) Appuyez sur [F4 (EXEC)] pour copier les données sélectionnées. (Appuyez sur [F1 (CANCEL)] pour retourner à la page précédente sans copier les données.)

Supprimer un motif (Clear)

Cette fonction efface TOUTES les données d'un motif y compris les réglages (type et nombre de mesures, tempo) qui retrouvent leurs valeurs usine.





(Réglages de Part = valeurs usine)

1) Appuyez sur [PATTERN]-[F3 (EDIT)]-[F3 (CLEAR)].
La page d'écran "CLEAR PATTERN" s'affiche.

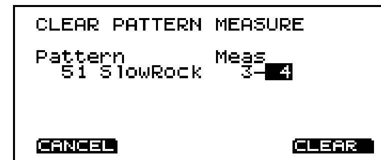
2) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro du motif à supprimer.

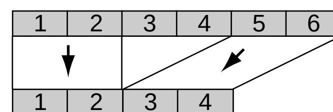
3) Appuyez sur [F4 (CLEAR)].
L'écran affiche une demande de confirmation.

4) Appuyez sur [F4 (EXEC)] pour supprimer le motif sélectionné. (Appuyez sur [F1 (CANCEL)] pour retourner à la page précédente sans supprimer le motif.)

Supprimer des mesures d'un motif (Clear)

Cette fonction ne supprime que des mesures spécifiques d'un motif. Les mesures se trouvant après la partie supprimée sont avancées pour "boucher" le trou (à la différence de la fonction Erase).





1) Appuyez sur [PATTERN]-[F3 (EDIT)]-[F3 (CLEAR)]-[F3 (MEAS)].
La page d'écran CLEAR PATTERN MEASURE s'affiche.

2) Sélectionnez le motif et les mesures à effacer.
Amenez le curseur sur les divers paramètres permettant de déterminer la section à supprimer. De gauche à droite, vous trouverez le motif, la première et la dernière mesure.

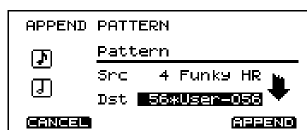
3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.

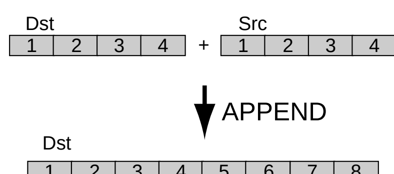
4) Appuyez sur [F4 (CLEAR)].
L'écran affiche une demande de confirmation.

5) Appuyez sur [F4 (EXEC)] pour supprimer les données sélectionnées. (Appuyez sur [F1 (CANCEL)] pour retourner à la page précédente sans supprimer les données.)

Relier deux motifs

Vous pouvez relier deux motifs pour n'en faire qu'un seul. Le motif de destination "Dst" est le premier et le motif source "Src" est collé derrière. Le nouveau motif prend la place du motif Dst.



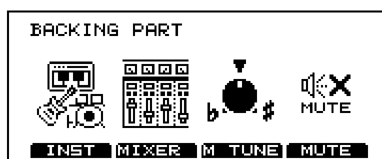


1) **Appuyez sur [PATTERN]-[F3 (EDIT)]-[F4 (APPEND)].**
   La page d'écran APPEND PATTERN s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "Src".**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le motif qui formera la "queue" du nouveau motif.**
4) **Amenez le curseur sur "Dst".**
5) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le motif qui doit se trouver devant.**
6) **Appuyez sur [F4 (APPEND)].**
   L'écran affiche une demande de confirmation.
7) **Appuyez sur [F4 (EXEC)] pour relier les motifs. (Appuyez sur [F1 (CANCEL)] pour retourner à la page précédente sans effectuer l'opération.)**

Remarque: *Si ce lien devait produire un motif qui compte plus de 99 mesures, le message "99 MEASURE MAXIMUM" s'affiche pour vous signaler que vous dépassez le maximum de mesures autorisé. Dans ce cas, la fonction APPEND ne peut être exécutée.*

6.7 Réglages pour instruments de Part

Remarque: *Ici, vous ne pouvez pas procéder aux réglages pour le Part Drum. Pour cela, passez à la page "Control Room" du Drum Kit* *(voyez p. 56)**.*



Master Tuning (accord)

Les paramètres ci-dessous vous permettent d'accorder Part 1, Part 2 et le Part Bass.

1) **Appuyez sur [PART]-[F3 (M TUNE)].**
   La page d'écran MASTER TUNE s'affiche.
2) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le réglage voulu.**

Master Tune: 415.3~466.2, par pas de 0,1 Hz

Remarque: *Une pression sur [F4 (440 HZ)] recharge la hauteur standard (440.0 Hz).*

Sélection d'instruments et réglages pour chaque Part

Vous pouvez sélectionner ici un instrument pour chaque Part et effectuer des réglages pour les paramètres Ambience, Key Shift (transposition par demi-tons) et Bend Range.

1) **Appuyez sur [PART]-[F1 (INST)].**
   La page d'écran PART INST s'affiche.
2) **Utilisez [F1]~[F3] pour sélectionner le Part à régler. Ces boutons vous permettent de sélectionner respectivement les Part 1, 2 et Bass.**
3) **Amenez le curseur sur le paramètre à régler.**
4) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**

Paramètres

Inst (1~54)	Sélection de l'instrument.
Ambience (0~127)	Taux d'Ambience.
Key Shift (-24~0~+24)	Décalage de hauteur par pas d'un demi-ton.
Bend Range (0~+24)	Détermine le changement de hauteur maximal (par pas d'un demi-ton) en réponse à des commandes de Pitch Bend.

Mixage des Parts individuels

1) **Appuyez sur [PART]-[F2 (MIXER)].**
   La page d'écran avec les paramètres de mixage s'affiche.
2) **Utilisez [F1]~[F4] pour sélectionner le paramètre à régler.**
3) **Amenez le curseur sur le Part à modifier.**
4) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**

Paramètres

VOLUME ([F1]) (0~127)	Réglage du volume.
PAN ([F2]) (L15~C~R15)	Réglage de la position stéréo du son. “L15” = extrême gauche, “C” = centre et “R15” = extrême droite. Si vous avez choisi Phones comme sortie (Output), le son sera placé au centre de l’image stéréo, quelle que soit la valeur choisie ici.
FX SEND ([F3]) (0~127)	Réglage du niveau d’envoi aux effets.
OUTPUT ([F4]) (MASTER, PHONES)	Sélection de la sortie. DIRECT 1, 2, 3 ne sont pas disponibles ici. MASTER: le son est envoyé aux sorties MASTER OUT et PHONES. PHONES: le son est envoyé à la sortie PHONES uniquement.

Couper certains Parts

1) Appuyez sur [PART]-[F4 (MUTE)].
La page d’écran PART MUTE s’affiche.

2) Utilisez les boutons [F1]~[F4] pour couper ou activer le Part correspondant.
Les boutons [F1]~[F4] vous permettent de couper et d’activer les Part 1, 2, Bass et Drum. A chaque pression sur le bouton, vous alternez entre “on” (Part audible) et “off” (Part inaudible).

7. Réglages globaux du TD-10

7.1 Assignation du signal MIX IN à une sortie

Le signal externe entrant via MIX IN dans le TD-10 peut être envoyé à n'importe quelle sortie.

Procédure

1) **Appuyez sur [SETUP]-[F3 (CTRL)]-[F4 (OPTION)].**
La page d'écran OPTION s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "Mix In Output".**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur desirée.**

Paramètres

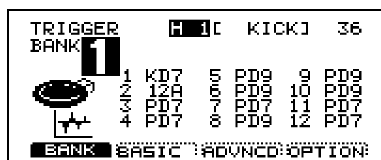
Monitor Mix In: Master, Phones Only.

Master	Le son est envoyé aux sorties MASTER et PHONE.
Phones Only	Le son est envoyé à la sortie PHONES uniquement.

7.2 Spécifier le type de pad

Pour chaque entrée TRIGGER, vous devez spécifier le type de pad que vous y brancherez afin que le TD-10 puisse interpréter correctement les signaux du pad. Outre les réglages décrits sous "Assignation de pads" à la page 19, nous verrons aussi les banques Trigger, comment utiliser des capteurs avec une batterie acoustique ou des pads d'un autre fabricant.

Appuyez sur [SETUP]-[F2 (TRIG)]-[F1 (BANK)] pour passer à la page d'écran suivante.

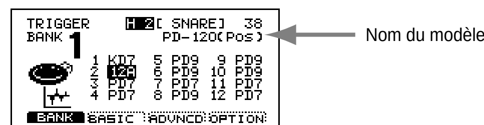


Qu'est-ce que le Trigger Type?

La manière dont le TD-10 interprète les signaux d'un pad dépend du type de déclencheur ou Trigger que vous utilisez sur l'entrée TRIGGER considérée. Il est donc impératif que le type choisi corresponde bien au pad utilisé. Ainsi, "3 PD7" signifie, par exemple, qu'un pad PD-7 est branché à l'entrée TRIGGER 3.

Qu'est-ce que Trigger Bank?

Une banque Trigger retient les réglages des 12 entrées TRIGGER sous forme d'un groupe d'informations. Le grand chiffre à gauche dans l'affichage (voyez plus haut) indique la banque Trigger sélectionnée. Amenez le curseur sur ce chiffre si vous souhaitez sélectionner une autre banque Trigger.



1) **Appuyez sur [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F1 (BANK)].**
La page d'écran TRIGGER s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "BANK".**
3) **Frappez sur le pad dont vous voulez définir le type de déclencheur (Trigger). Le pad est automatiquement sélectionné.**
4) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**
Le tableau suivant vous donne les abréviations correspondants aux divers pads.

Ecran	Modèle de pad
PD5	PD-5
PD7	PD-7
PD9	PD-9
12A	PD-120 (avec détection de position)
12B	PD-120 (sans détection de position)
10A	PD-100
10B	PD-100 (sans détection de position)
KD7	KD-7/KD-5

Remarque: *Si vous souhaitez que le son change en fonction de l'endroit où vous touchez le pad PD-100/120, sélectionnez 10A/12A. Le réglage 10A/12B ne détecte pas la zone de frappe mais bénéficie d'un temps de réponse plus rapide.*

Remarque: *Si vous souhaitez faire des réglages plus fins encore, voyez l'explication donnée dans la section suivante. Normalement, il est inutile d'ajuster ces paramètres mais vous pouvez les utiliser pour effectuer des réglages précis en fonction de votre style de jeu.*

7.3 Paramètres de base pour entrées TRIGGER (BASIC)

Lorsque vous utilisez des pads faits par d'autres fabricants, ajustez éventuellement les paramètres suivants.

Sensitivity

Ce paramètre permet de régler la sensibilité du pad.

1) Appuyez sur [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F2 (BASIC)].
La page d'écran TRIGGER BASIC s'affiche.

2) Amenez le curseur sur "Sensitivity".

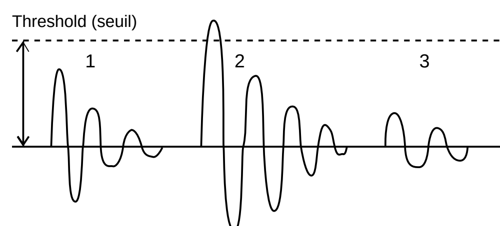
3) Frappez le pad auquel les réglages sont destinés.
La page d'écran contenant les réglages du pad que vous avez frappé s'affiche. L'indicateur Input indique la force avec laquelle vous frappé sur le pad.

4) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.
Sélectionnez la valeur Sensitivity de sorte à ce que l'indicateur atteigne le niveau maximum (à droite toute) lorsque vous tapez avec un maximum de force.

Sensitivity: 1~16

Threshold

Ce paramètre vous permet de déterminer une valeur seuil en-deçà de laquelle aucun signal de déclencheur n'est reconnu. En d'autres termes, il faut que le signal soit plus fort que le seuil déterminé pour piloter un son. Cela vous permet d'éviter des déclenchements indésirables suite à des vibrations provoquées par un autre pad, un haut-parleur, etc. Dans l'exemple donné ci-dessous, vous entendez le signal 2 mais pas le signal 1 ni le signal 3.



1) Appuyez sur [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F2 (BASIC)].
La page d'écran "TRIGGER BASIC" s'affiche.

2) Amenez le curseur sur "Threshold".

3) Frappez le pad auquel les réglages sont destinés.
La page d'écran contenant les réglages pour le pad en question s'affiche.

4) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.
Augmentez la valeur Threshold jusqu'à ce que les déclenchements indésirables ne soient plus pris en considération. Ne choisissez tout de même pas une valeur trop élevée car le pad risque de ne plus reconnaître les frappes douces. Vérifiez ce dernier point et ajustez la valeur afin de trouver celle qui élimine les déclenchements indésirables tout en conservant la dynamique de votre jeu.

Threshold: 0~15

Curve

Ce paramètre complète le paramètre Sensitivity. Il détermine le rapport entre la force avec laquelle vous frappez et le volume du son. Faites votre choix parmi les huit courbes disponibles et optez pour celle qui semble la plus naturelle et la mieux adaptée à votre jeu.

1) Appuyez sur [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F2 (BASIC)].
La page d'écran TRIGGER BASIC s'affiche.

2) Amenez le curseur sur "Curve".

3) Frappez sur le pad auquel les réglages sont destinés.
La page d'écran contenant les réglages pour le pad en question s'affiche.

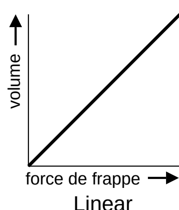
Section de référence

4) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.

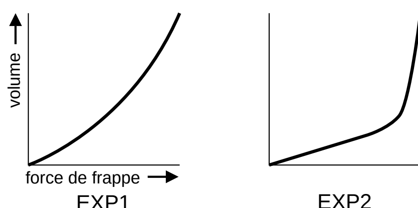
Paramètres

Curve: Linear, EXP1, EXP2, LOG1, LOG2, Spline, Loud1, Loud2

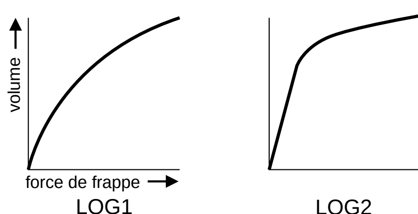
Linear: Il s'agit du réglage normal lorsque vous utilisez un pad PD-7, PD-9, PD-100 ou PD-120. Cette courbe offre un rapport rectiligne entre la force de frappe et le volume.



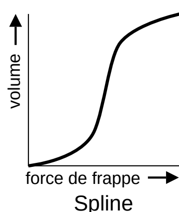
EXP1, EXP2: Par rapport à Linear, ces courbes augmentent le volume des coups fort.



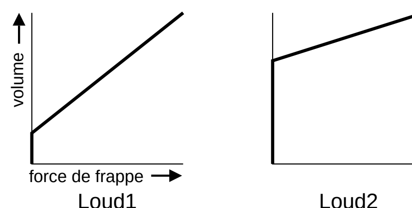
LOG1, LOG2: Ces courbes ont l'effet inverse de EXP1/2; les coups plus doux ont un volume relativement plus élevé ce qui comprime la plage dynamique du pad.



Spline: Cette courbe produit des variations de volume considérables.



Loud1, Loud2: Ces courbe limitent un peu la plage dynamique du pad: un battement fort ou doux a une influence nettement moindre sur le volume. Ces courbes peuvent se révéler intéressantes pour garantir un volume constant lorsque vous utilisez des capteurs sur une batterie.



Réglage de la tension de la peau

Le paramètre Head Tension Adjustment s'utilise avec les pads PD-100 et PD-120. Appuyez sur [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F4 (OPTION)] pour afficher la page d'écran concernée.

Remarque: *Comme cette page ne sert que pour les pads susnommés, elle n'apparaît que lorsque vous avez choisi une des options "10A" ou "12A" sous Trigger Type (voyez p. 74) de l'entrée TRIGGER 2 (SNARE) et/ou 10 (RIDE).*

Ajuster la tension de la peau de manière uniforme

Assurez-vous que la peau des pads PD-100/120 est tendue (accordée) uniformément. Si ce n'est pas le cas, le TD-10 ne peut détecter avec précision l'endroit où vous frappez. Voyez p. 33.

Ajuster la tension de la peau

Le paramètre Head Tension Adjustment permet de régler le TD-10 en fonction de la tension de la peau: choisissez "Normal" pour une tension normale, "Loose" pour une peau plus relâchée et "Tight" pour une peau plus tendue. Le choix de l'option correcte est important pour une bonne détection de position de frappe.

Remarque: *A la différence d'un tambour acoustique, ce réglage n'affecte pas la hauteur. Il modifie uniquement la tension de la peau. Ce réglage est toutefois TRES important pour obtenir les meilleurs résultats lors de la détection de position et pour s'assurer que la tension de la peau est uniforme. Pour accorder la hauteur du son, voyez* p. 47.

Paramètres

Head Tension Adjustment: Loose, Normal, Tight

Sensibilité du bord (Rim Sensitivity)

Si vous branchez un pad PD-120 à l'entrée TRIGGER 2 (SNARE), vous pouvez régler la sensibilité du Rim. Pour augmenter la sensibilité du bord, choisissez une valeur élevée pour ce paramètre. L'option "Off" permet de couper le son Rim Shot.

1) **Sélectionnez “12A” sous Trigger Type.**
   Voyez p. 74.
2) **Appuyez sur [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F4 (OPTION)].**
   La page d’écran TRIGGER OPTION s’affiche.
3) **Amenez le curseur sur “Rim Sensitivity”.**
4) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée (Off, 1~15).**

   Remarque: *Ne choisissez pas une valeur trop élevée sinon le bord risque de piloter un son aussi lorsque vous frappez uniquement la peau.*

7.4 Paramètres avancés pour les entrées TRIGGER (ADVNCD)

Les paramètres décrits dans cette section sont automatiquement réglés sur la valeur la plus adéquate pour chaque pad lorsque vous sélectionnez le type de déclencheur (Trigger Type) (voyez p. 74). Ces paramètres ne doivent être ajustés que lorsque vous rencontrez un des problèmes mentionnés dans les descriptions des divers paramètres. Appuyez sur [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F3 (ADVNCD)] pour accéder à la page contenant ces paramètres.

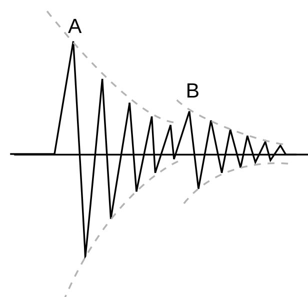
Scan Time

Le TD-10 réagit à des signaux de déclenchement de pads ou de capteurs. Selon le type de pad ou de capteur de batterie (le TSC-10, par exemple; disponible en option), la forme d’onde du signal du déclencheur peut différer. Si vous remarquez qu’une frappe égale ne produit pas toujours le même volume ou la même sonorité, changez la valeur Scan Time pour que le TD-10 puisse mieux analyser le début de la forme d’onde.

1) **Appuyez sur [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F4 (ADVNCD)].**
   La page d’écran TRIGGER ADVANCED s’affiche.
2) **Amenez le curseur sur “Scan Time”.**
3) **Frappez sur le pad auquel les réglages sont destinés.**
   La page d’écran contenant les réglages s’affiche.
4) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**
   Frappez plusieurs fois sur le pad avec une force égale et augmentez progressivement la valeur Scan Time (en commençant par 0,0 msec). Continuez jusqu’à ce que vos frappes produisent un volume constant. A ce moment-là, alternez votre jeu en frappant fort et doucement et voyez si le volume réagit de façon correcte. Si vous entendez un léger décalage entre la frappe et la production du son, vous avez choisi une valeur Scan Time trop élevée.

Scan Time: 0~4.0 ms (par pas de 0,1 ms)

Retrigger Cancel (RetrigCancel)



Ce paramètre s’attaque au problème du double déclenchement. Ce phénomène se produit lorsque vous frappez une fois un pad mais entendez deux battements (le deuxième a un volume plus bas et semble être un écho du premier). Il est dû à une déformation de la forme d’onde. Retrigger Cancel dépiste ce genre de déformation et l’empêche d’avoir des conséquences audibles.

1) **Appuyez sur [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F4 (ADVNCD)].**
   La page d’écran TRIGGER ADVANCED s’affiche.
2) **Amenez le curseur sur “RetrigCancel”.**
3) **Frappez sur le pad (ou sur le tom pourvu d’un capteur) auquel les réglages sont destinés.**
   La page d’écran contenant les réglages du pad s’affiche.
4) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**
   Frappez le pad (ou le tom) plusieurs fois et augmentez progressivement la valeur RetrigCancel jusqu’à ce que vous n’entendiez plus de doubles déclenchements. Ici aussi, il faut trouver un juste milieu: une valeur trop élevée peut provoquer des pertes de notes lors de roulements car celles-ci sont interprétées comme des doubles déclenchements. Optez pour la valeur la plus basse possible.

RetrigCancel: 1~16

Mask Time

Une autre source de doubles déclenchements est un rebondissement de la mailloche de la grosse caisse contre la peau (ou comme pour une grosse caisse acoustique, lorsque vous laissez la mailloche reposer contre la peau). Le paramètre Mask Time fait en sorte que cela ne produise aucun son indésirable. Tous les signaux de déclenchement reçus dans une plage

de temps spécifiée (0~64 msec) après le premier déclenchement sont ignorés.

Remarque: *Vous devez comprendre qu'en jouant d'une grosse caisse électronique, le fait de "rester sur la peau", comme vous le feriez avec une vraie grosse caisse, ne va pas fonctionner ici et peut provoquer un problème de double déclenchement. Ceci arrive le plus souvent avec le capteur de grosse caisse. Avec d'autres pads, ceci se produit uniquement si vous laissez la baguette appuyée sur la peau immédiatement après la frappe. Bien que la technologie d'aujourd'hui puisse réaliser des miracles, vous devez cependant jouer avec une bonne technique.*

1) **Appuyez sur [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F4 (ADVNCD)].**
   La page d'écran TRIGGER ADVANCED s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "Mask Time".**
3) **Frappez sur le pad (ou la grosse caisse) concerné(e).**
   La page d'écran contenant les réglages correspondants s'affiche.
4) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**
   Donnez un coup sur la grosse caisse et laissez la mailloche reposer contre la peau. Si vous entendez un double déclenchement, optez pour une valeur Mask Time plus élevée. Ici aussi, attention aux valeurs trop élevées car vous risquez de perdre des notes lorsque vous jouez très vite. Pour comprendre l'effet de ce paramètre, jouez rapidement d'une main sur une caisse claire ou un tom et augmentez la valeur du paramètre pour voir l'effet qu'il induit.

Remarque: *N'oubliez pas que votre technique de jeu peut être responsable de ces problèmes éventuels.*

Mask Time: 0~64 ms (par pas de 4 ms)

Crosstalk

Lorsque vous montez deux pads sur le même support, il peut arriver que les vibrations de l'un déclenchent un signal indésirable chez l'autre. C'est ce que l'on appele "Crosstalk". Le réglage Crosstalk permet d'éviter de tels problèmes. Normalement ces problèmes ne se posent pas si les pads sont assez éloignés les uns des autres et montés sur un support solide. La technique de jeu peut également être source de problème.

1) **Appuyez sur [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F4 (ADVNCD)].**
   La page d'écran TRIGGER ADVANCED s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "Crosstalk".**
3) **Frappez sur le pad (ou tambour avec capteur) auquel les réglages sont destinés.**
   La page d'écran contenant les réglages correspondants s'affiche.
4) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**
   Exemple: vous frappez sur un pad de tom et la cymbale Ride résonne. Dans ce cas, augmentez la valeur Crosstalk pour la cymbale Ride et passez de "Off" à "30", "40" etc. jusqu'à disparition du problème. Plus vous augmentez la valeur, moins la cymbale Ride recevra de signaux Crosstalk d'autres pads.

   Toutefois, l'augmentation de la valeur Crosstalk peut produire l'effet suivant: lorsque vous frappez simultanément sur deux pads, celui dont le battement est moins fort risque d'être ignoré. Ici aussi donc, il vaut mieux opter pour la valeur la plus faible possible. Si vous optez pour "Off", vous coupez la fonction Crosstalk.

Cross Talk: OFF, 30, 40, 50, 60, 70, 80

Ordre de réglage des paramètres pour un déclenchement avec des capteurs de batterie

Si vous vous servez de capteurs de batterie, effectuez les réglages en suivant l'ordre donné ci-dessous pour obtenir les meilleurs résultats. Pour en savoir plus sur chaque paramètre, voyez p. 75 et suivantes.

1) **Sélectionnez le type de déclencheur sous Trigger Type (voyez p. 74).**
2) **Choisissez la valeur "normale" pour Threshold et Curve.**
   Appuyez sur [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F2 (BASIC)] pour afficher la page contenant les réglages. Amenez le curseur sur le paramètre voulu et servez-vous de [DEC]/[INC] ou de [VALUE] pour sélectionner les réglages suivants:

   Threshold: 0 Curve: Linear
3) **Sensitivity**
   Amenez le curseur sur "Sensitivity". Sélectionnez une valeur telle que l'indicateur se trouvant à gauche de l'écran atteigne le niveau maximum lorsque vous frappez fort sur le tambour.

   Vous trouverez les paramètres suivants en appuyant sur [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F2 (ADVNCD)].
4) **Scan Time**
   Frappez plusieurs fois sur le tambour avec la même force. Réglez la valeur Scan Time si vous remarquez des différences de volume.
5) **Retrigger Cancel (RetrigCancel)**
   Ajustez ce paramètre si vous entendez différentes notes alors que vous n'avez tapé qu'une fois sur un tambour (surtout pour la caisse claire et les toms).
6) **Mask Time**
   Ce paramètre permet surtout d'éliminer des doubles déclenchements indésirables sur la grosse caisse (voyez plus haut).

7) Crosstalk
C'est le troisième paramètre permettant de couper des déclenchements indésirables. Appuyez ensuite sur [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F2 (BASIC)] pour revenir à la page d'écran de base.

8) Threshold
Si, après le réglage de Crosstalk, vous percevez encore des déclenchements non voulus, ajustez le paramètre Threshold. Si vous sélectionnez une valeur trop élevée pour ce paramètre, vous n'entendrez plus les frappes douces. Soyez-y attentif et optez pour la valeur la plus basse possible.

9) Curve
Si vous avez l'impression que la dynamique du son ne correspond pas à votre jeu, ajustez ce paramètre.

7.5 Contraste de l'écran

Le contraste de l'écran dépend de l'angle de lecture et de l'intensité lumineuse de l'endroit. Le paramètre suivant vous permet d'optimaliser la lisibilité de votre écran.

1) Appuyez sur [SETUP]-[F3 (CTRL)]-[F3 (DISPLY)].
La page d'écran DISPLAY CONTRAST s'affiche.

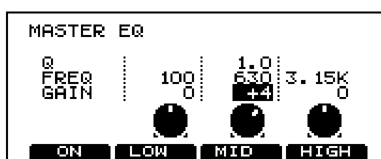
2) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.

Remarque: *Une autre façon de régler le contraste consiste à maintenir le bouton [KIT] enfoncé tout en tournant la molette [VALUE].*

7.6 Réglage Master EQ

L'égaliseur maître vous permet de régler la bande des graves, du médium et des aiguës du son global.

Remarque: *L'égaliseur n'a aucune influence sur les signaux envoyés aux sorties DIRECT 1, 2 et 3.*



1) Appuyez sur [KIT]-[F4 (MAS EQ)].
La page d'écran "MASTER EQ" s'affiche.

2) Amenez le curseur sur la bande de fréquences à régler.

3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.

4) A cette page, [F1] active et coupe l'égalisation. [F2], [F3] et [F4] permettent de sélectionner les graves (LOW), le médium (MID) et les aiguës (HIGH).

Paramètres

Pour chaque bande de fréquences (graves, médium, aiguës), vous pouvez ajuster les paramètres suivants.

GAIN (-15~0~+15)	Détermine l'accentuation/l'atténuation de la bande de fréquence.
FREQ 20~500 (Low) 100~4k (Mid) 500~20k (High)	Sélection de la fréquence à accentuer/atténuer (valeurs en Hz).
Q (0.5, 1.0~20), par pas de 1.0	Sélection de la largeur de bande. Selon le réglage de la valeur Q, le GAIN peut accentuer les hautes et les basses fréquences.

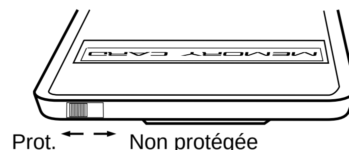
7.7 Sauvegarde de données sur une carte de mémoire (RAM)

Vous pouvez sauvegarder tous les réglages ainsi que les données du séquenceur du TD-10 sur une carte de mémoire de type M-512E disponible en option.

Remarque: *La carte Roland M-512E est la SEULE que vous puissiez utiliser.*

Protection des données de la carte

Lorsque vous activez la protection de la carte M-512E, il est impossible d'y ajouter des données. Pour cela, désactivez momentanément la protection. Lorsque vous ne voulez pas y consigner de nouvelles données, il vaut mieux protéger la carte pour éviter toute perte accidentelle de données précieuses.



Initialisation de la carte

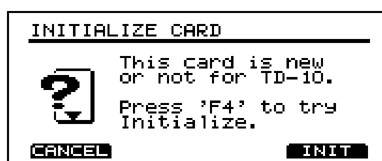
Lors de la première utilisation de la carte ou lorsque cette carte a servi pour un autre instrument, il faut d'abord l'initialiser (préparer la carte en fonction de la structure des données du TD-10). Voici comment faire:

Remarque: *Attention: lors de l'initialisation de la carte, toutes les données y résidant sont effacées. Assurez-vous donc bien que vous n'en avez plus besoin.*

1) Appuyez sur [KIT].
La page d'écran DRUM KIT s'affiche.

2) Réglez le commutateur de protection en position "OFF".

3) Insérez la carte dans la fente MEMORY CARD située en face arrière.
La page d'écran "INITALIZE CARD" s'affiche.



4) Appuyez sur [F4 (INIT)].
L'écran vous demande confirmation.

5) Appuyez sur [F4 (EXEC)] pour initialiser la carte. (Appuyez sur [F1 (CANCEL)] pour revenir à la page précédente sans initialiser la carte.)

Sauvegarder des données sur carte

La procédure suivante vous permet de copier toutes les données (Drum Kits, motifs, groupes Percussion et Setup) sur carte de mémoire.

1) Appuyez sur [SETUP]-[F4 (UTIL)]-[F1 (SAVE)].
La page d'écran "Save to CARD" s'affiche.

2) Réglez le commutateur de protection en position "OFF".

3) Insérez la carte dans la fente MEMORY CARD située en face arrière.

Remarque: *Si vous insérez une carte que vous n'avez jamais utilisée sur le TD-10, la page "INITIALIZE CARD" s'affiche automatiquement. Voyez la section "Initialisation de la carte".*

4) Appuyez sur [F4 (SAVE)].
L'écran vous demande confirmation.

5) Appuyez sur [F4 (EXEC)] pour sauvegarder les données. (Appuyez sur [F1 (CANCEL)] pour revenir à la page précédente sans sauvegarder les données.)

Remarque: *La fonction Copy (voyez p. 82) vous permet aussi de copier des Drum Kits individuels sur carte.*

Charger des données à partir d'une carte

Vous pouvez évidemment rappeler les données sauvegardées sur carte.

1) Appuyez sur [SETUP]-[F4 (UTIL)]-[F1 (LOAD)].
La page d'écran "Load from CARD" s'affiche.

2) Insérez la carte dans la fente MEMORY CARD située en face arrière.

3) Appuyez sur [F4 (LOAD)].
L'écran vous demande confirmation.

4) Appuyez sur [F4 (EXEC)] pour charger les données. (Appuyez sur [F1 (CANCEL)] pour revenir à la page précédente sans charger les données.)

Remarque: *La fonction Copy (voyez p. 82) vous permet aussi de charger des Drum Kits individuels de la carte.*

7.8 Commuter automatiquement l'écran (Note Chase)

Durant l'édition, l'écran affiche automatiquement la page contenant les réglages pour le son piloté (par pads ou via MIDI). Nous appelons cela *Note Chase*.

Note Chase est toujours actif (ON) pour les notes que vous jouez sur les pads. Vous pouvez toutefois désactiver cette fonction pour les notes que le TD-10 reçoit via MIDI IN.

1) Appuyez sur [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F1 (GLOBAL)].
La page d'écran "MIDI GLOBAL" s'affiche.

2) Amenez le curseur sur "NOTE CHASE".

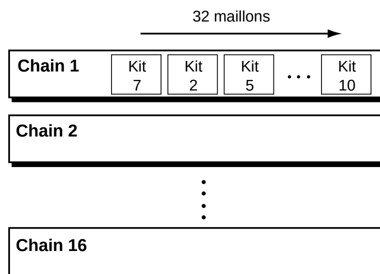
3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option "ON" ou "OFF".

Remarque: *Note Chase ne fonctionne PAS lors de la reproduction par séquenceur.*

8. Fonctions pratiques

8.1 Sélection de Drum Kits dans un ordre précis (Drum Kit Chain)

Vous pouvez vous constituer une “chaîne” de Drum Kits ce qui vous permet d’aligner tous les Drum Kits dont vous avez besoin durant un concert, par exemple. Il suffit alors d’appuyer sur le bouton [INC] pour sélectionner le bon Kit. Le TD-10 vous permet de créer 16 chaînes contenant 32 maillons chacune.



1) **Appuyez sur [CHAIN]-[F1 (C EDIT)].**
La page d’écran CHAIN EDIT s’affiche.
2) **Amenez le curseur sur le grand chiffre (la chaîne sélectionnée) à gauche de l’écran.**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro de la chaîne voulue.**
4) **Amenez le curseur sur le numéro du maillon voulu, à gauche de l’écran.**
5) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro du Drum Kit que vous souhaitez attribuer à ce maillon.**

Boutons de fonction

[F1 (INSERT)]	Ajoute un Kit à la position du curseur. Tous les Drum Kits suivants reculent d’un maillon.
[F2 (DELETE)]	Efface le Kit se trouvant à la position du curseur. Tous les Drum Kits suivants avancent d’un maillon.
[F3 (NEXT)]	Passe au maillon suivant.
[F4 (NAME)]	Permet d’attribuer un nom à la chaîne (voyez ci-dessous).

Comment utiliser une chaîne?

1) **Appuyez sur [CHAIN] (le témoin s’allume).**
La fonction Drum Kit Chain est activée.
2) **Utilisez les boutons [CURSOR] gauche/droit ou les boutons [DEC]/[INC] pour passer d’un maillon à l’autre de la chaîne. Les boutons [CURSOR] ▲ ▼ permettent de sélectionner une autre chaîne.**

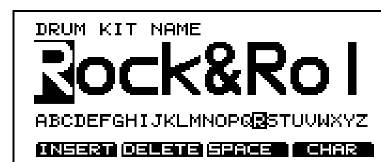
Remarque: *Appuyez une fois de plus sur [CHAIN] pour couper la fonction Drum Kit Chain.*

Applications

Vous pouvez combiner cette fonction avec la fonction Pad Switch ou Foot Switch afin de pouvoir utiliser un pad ou un commutateur au pied pour sélectionner un maillon dans la chaîne. Pour cela, réglez le paramètre MODE de la fonction Pad Switch ou Foot Switch sur “KIT SELECT”. Pour en savoir plus, voyez la section “Piloter les fonctions avec un pad ou un commutateur au pied” à la page 84.

Nom de la chaîne de Drum Kits

Vous pouvez lui donner un nom de 8 caractères maximum.



1) **Appuyez sur [CHAIN]-[F1 (C EDIT)]-[F4 (NAME)].**
La page d’écran CHAIN NAME s’affiche.
2) **Utilisez les boutons [CURSOR][◄DOWN] [UP►] pour sélectionner le caractère à modifier.**
Vous pouvez modifier le caractère clignotant.
3) **Utilisez [INC/DEC], la molette [VALUE] ou les boutons [CURSOR] ▲ ▼ pour sélectionner le nouveau caractère.**
Les caractères disponibles sont agencés par ordre alphabétique.

Section de référence

8.2 Copie

Vous pouvez copier des Drum Kits, des réglages d'instruments, de mixage et d'effet vers la destination de votre choix. N'oubliez toutefois pas que cette opération efface les données se trouvant dans la mémoire de destination.

Remarque: *Il n'est pas possible d'effectuer des copies lorsque vous vous trouvez à certaines pages d'écran. Lorsque vous appuyez sur [TOOLS], "COPY" n'apparaît pas au-dessus de [F1] à ces pages-là.*

Exemple: copier un Kit

1) **Appuyez sur [KIT].**
La page d'écran DRUM KIT s'affiche.
2) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le Kit à copier.**
Pour copier un Drum Kit préprogrammé, sélectionnez "PRESET". Si vous souhaitez copier un Kit 1~50, appuyez sur "USER". Pour copier un Kit provenant d'une carte, appuyez sur "CARD".
3) **Appuyez sur [TOOLS].**
Les fonctions des boutons [F1]~[F4] s'affichent dans le bas de l'écran.
4) **Appuyez sur [F1 (COPY)].**
La page d'écran COPY DRUM KIT s'affiche et donne la source et la destination de la copie. Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la destination. Vous avez le choix entre un numéro "USER" ou "CARD".
5) **Appuyez sur [F4 (COPY)].**
L'écran vous demande confirmation.
6) **Appuyez ensuite sur [F4 (EXEC)] pour copier le Drum Kit. (Appuyez sur [F1 (CANCEL)] pour revenir à la page précédente sans copier le kit.)**

Remarque: *En appuyant sur [F3 (EXCHNG)], vous pouvez échanger les contenus de la source et de la destination ce qui est fort pratique pour agencer les Drum Kits.*

A quelles pages d'écran pouvez-vous utiliser Copy?

- Page DRUM KIT ([KIT])
- Page INST ([INST]): La copie d'instrument ne peut se faire que vers la même entrée TRIGGER d'un autre Kit.
- Page STUDIO ([STUDIO])
- Page CONTROL ROOM ([CONTROL ROOM])
- Page TRIGGER BANK ([SETUP]-[F1 (TRIG)-[F1 (BANK)])
- Page PERC GROUP ([KIT]-[F2 (FUNC)]-[F1 (PRCGRP)])
- Page MIXER ([CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)])
- Page COMPRESSOR/LIMITER ([CONTROL ROOM]-[F2 (COMP)])
- Page EQ ([CONTROL ROOM]-[F3 (EQ)]): Vous ne pouvez copier simultanément des réglages d'égalisation que pour les entrées TRIGGER 1~10.
- Page EFFECT ([CONTROL ROOM]-[F1 (EFFECT)])

8.3 Fonction UNDO

La fonction UNDO permet d'annuler un changement. Attention: cela ne concerne que le paramètre indiqué par le curseur. Dès que vous amenez le curseur sur un autre paramètre ou à une autre page, la fonction UNDO n'est plus disponible.

Exemple: vous amenez le curseur sur une zone de sélection d'instrument et vous choisissez un certain nombre de sons avant de vous ravisez; utilisez alors UNDO pour rappeler la sélection de sons originale.

Seuls les changements effectués à l'aide des boutons [DEC]/[INC] ou de la molette [VALUE] peuvent être annulés avec UNDO. En outre, cette fonction n'est disponible qu'aux pages affichant [F3 (UNDO)] lorsque vous appuyez sur [TOOLS].

Procédure

(Exemple: annuler une sélection d'instruments)

1) **Appuyez sur [INST].**
La page d'écran INST s'affiche.
2) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner un autre instrument.**
UNDO vous permet de rappeler l'instrument original.
3) **Appuyez sur [TOOLS].**
Les fonctions des boutons [F1]~[F4] sont affichées dans le bas de l'écran.
4) **Appuyez sur [F3 (UNDO)].**
L'instrument sélectionné à l'étape 1 est affiché.

Remarque: *Si, durant l'édition, vous touchez un autre pad (ou le bord d'un pad Dual Trigger) par inadvertance, vous ne pourrez plus utiliser UNDO pour le paramètre modifié. UNDO ne fonctionne pas non plus pour les fonctions Bulk Load et Kit Copy/Exchange.*

8.4 Fonction Help

La page Help (Aide) vous permet de demander des informations concernant les fonctions du TD-10 sur base d'un mot-clé.

1) **Appuyez sur [TOOLS]-[F4 (HELP)].**
   Une liste de mots-clés s'affiche ("HELP INDEX").
2) **Utilisez [F1 (UP)] ou [F2 (DOWN)] pour choisir le mot-clé voulu.**
3) **Appuyez sur [F4 (SELECT)].**
4) **Pour passer directement à la page contenant les réglages de la fonction affichée, appuyez sur [F4 (GO NOW)]. Pour retourner à la liste de mots-clés, appuyez sur [F1 (INDEX)].**

8.5 Fonctionnement du bouton [PREVIEW]

Vous vous rappelez que vous pouvez appuyer sur le bouton [PREVIEW] pour écouter l'instrument assigné à l'entrée TRIGGER sélectionnée. Cette sélection se fait au moyen du bouton "TRIG SELECT" à la page INST. Le numéro du déclencheur (trigger) ainsi que le nom de l'instrument sont affichés dans le coin supérieur droit de l'écran. L'indicateur [RIM] indique si c'est la peau ou le bord qui est sélectionné.

Vous avez le choix entre plusieurs possibilités concernant la réponse du bouton [PREVIEW].

1) **Appuyez sur [SETUP]-[F3 (CTRL)]-[F4 (OPTION)].**
   La page d'écran PREVIEW SETTINGS s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "Dynamics".**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option voulue.**

ON	La force avec laquelle vous appuyez sur le bouton [PREVIEW] détermine le volume de reproduction du son.
OFF	Le bouton [PREVIEW] produit un volume constant, quelle que soit la force avec laquelle vous appuyez sur le bouton.

4) **Si vous optez pour "OFF", vous pouvez spécifier le volume voulu. Pour cela, placez le curseur sur "Velocity".**
5) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le volume.**
   Avec "1", vous n'entendez rien; "127" produit le volume maximal.

9. Piloter les fonctions avec un pad ou un commutateur au pied

Outre leurs tâches “normales”, les pads et les commutateurs au pied peuvent aussi se voir assigner des fonctions.

9.1 Utiliser des pads pour lancer des motifs (Pad Pattern)

Une des fonctions alternatives que vous pouvez assigner à un pad est le pilotage d’un motif. Cela peut se révéler fort pratique durant un concert.

Remarque: *Vous pouvez également assigner divers motifs à divers pads. Lorsque vous frappez sur un autre pad durant la reproduction d’un motif, la reproduction du nouveau motif commence immédiatement. Si ce motif fait appel à d’autres instruments, un temps mort peut se produire durant la transition.*

1) **Appuyez sur [INST]-[F4 (CTRL>)]-[F3 (PATTERN)].**
   La page d’écran INST CTRL s’affiche.
2) **Frappez sur le pad auquel les réglages sont destinés.**
   La page d’écran contenant les réglages du pad s’affiche.
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner du motif que vous voulez faire démarrer avec le pad.**
   Si vous choisissez “OFF”, aucun motif n’est piloté.

   Remarque: *Le symbole situé à droite du nom du motif indique comment le motif est reproduit. Pour en savoir davantage, voyez p. 65.*
4) **Il suffit alors de frapper le pad pour lancer la reproduction du motif.**
5) **Si vous ne souhaitez pas entendre l’instrument assigné à ce pad, appuyez sur [CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F1 (VOLUME)] et réglez le volume sur “0”.**

   Remarque: *Lorsque vous travaillez avec le séquenceur, vous ne pouvez pas utiliser les pads.*

9.2 Utiliser des pads à la place de boutons (Pad Switch)



1) **Reliez les pads aux entrées TRIGGER AUX 1 et AUX 2.**
2) **Appuyez sur [SETUP]-[F3 (CTRL)]-[F2 (PAD SW)].**
   La page d’écran PAD SWITCH s’affiche.
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la combinaison de fonctions que vous voulez piloter via les entrées AUX 1 et AUX 2.**
4) **Appuyez sur [EXIT] pour quitter cette page.**
5) **Frappez sur les pads sélectionnés: ils fonctionnent comme des commutateurs.**

Paramètres

Mode	Fonction du pad branché à AUX 1	Fonction du pad branché à AUX 2
OFF	Pas de fonction	Pas de fonction
KIT SELECT	Pas de fonction	Kit suivant
PATTERN SEL	Pas de fonction	Motif suivant
KIT SELECT (2)	Kit précédent	Kit suivant
PATTERN SEL (2)	Motif précédent	Motif suivant

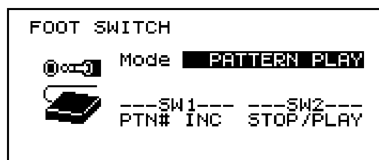
Remarque: *Si vous ne souhaitez pas entendre les instruments assignés aux pads, appuyez sur [CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F1 (VOLUME)] et réglez le volume de AUX 1 et AUX 2 sur “0”.*

Remarque: *Si vous avez choisi une des options “KIT SELECT” ou “PATTERN SEL” sous Mode, le bord (Rim) a la même fonction que le bouton [DEC].*

Remarque: *Si vous voulez vous servir de pads pour passer d'un Drum Kit à l'autre dans une chaîne (Drum Kit Chain, p. 81), réglez Mode sur "KIT SELECT" et appuyez sur [CHAIN] (le témoin s'allume). Il faut, bien sûr, que la chaîne soit déjà programmée.*

9.3 Piloter des fonctions avec un commutateur au pied (Foot Switch)

L'alternative est constituée de deux commutateurs au pied (BOSS FS-5U, option) et d'un câble spécial (PCS-31). Ici aussi, "Mode" détermine la fonction pilotée.



Commutateur au pied	SW1	SW2
FS-5U x 2 (PCS-31)	o (rouge)	o (blanc)
DP-2	–	o

o: fonctionne –: ne fonctionne pas

1) **Branchez le commutateur au pied à la prise FOOT SWITCH.**
2) **Appuyez sur [SETUP]-[F3 (CTRL)]-[F1 (FOOTSW)].**
La page d'écran FOOT SWITCH s'affiche.
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la (combinaison de) fonction(s) à piloter par commutation au pied (voyez le tableau ci-dessous).**
4) **Appuyez sur [EXIT] pour quitter cette page.**
5) **Appuyez sur les commutateurs au pied pour tester leur fonction.**

Paramètres

Mode	SW1	SW2
KIT SELECT	Kit précédent	Kit suivant
PATTERN SEL	Motif précédent	Motif suivant
PATTERN PLAY	Motif suivant	Démarrage/arrêt de la reproduction du motif.

Remarque: *Si vous voulez vous servir de commutateurs au pied pour passer d'un Drum Kit à l'autre dans une chaîne (Drum Kit Chain, p. 81), réglez Mode sur "KIT SELECT" et appuyez sur [CHAIN] (le témoin s'allume). Il faut, bien sûr, que la chaîne soit déjà programmée.*

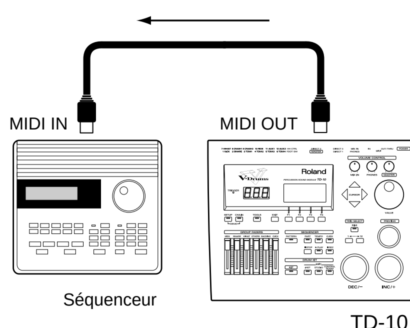
10. Fonctions MIDI

Les prises MIDI du TD-10 ouvrent de vastes horizons. Vous pouvez ainsi échanger des Drum Kits, des motifs et d'autres données avec un séquenceur externe. Vous pouvez en outre utiliser les pads pour piloter des sons d'autres instruments ou vous servir du TD-10 comme générateur de son pour un séquenceur externe. Entre autres…

10.1 Transfert de blocs de données (Bulk Dump)

Sauvegarder des données

L'enregistrement des données sur un séquenceur externe se fait selon les mêmes principes que l'enregistrement de musique. Reliez donc la prise MIDI OUT du TD-10 avec la prise MID IN du séquenceur externe et suivez la procédure suivante.



1) **Appuyez sur [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F4 (BULK)].** La page d'écran BULK DUMP s'affiche.
2) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner les données à transmettre.**

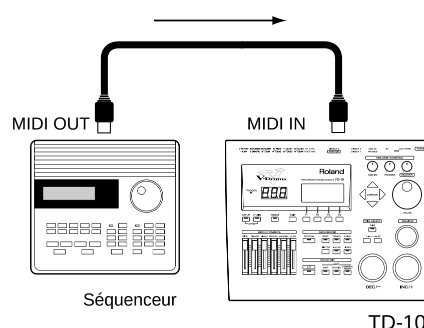
ALL	Toutes les données (Drum Kits, motifs, groupes Percussion et Setup)
SETUP	Réglages Trigger et pads
ALL DRUM KITS	Les Drum Kits 1~50
ALL PERC GROUP	Données des groupes Percussion 1~4
ALL PATTERN	Données des motifs 51~100

3) **Appuyez sur [F4 (EXEC)] pour lancer le transfert de données. (Appuyez sur [F1 (CANCEL)] pour revenir à la page précédente sans effectuer l'opération.)**

Remarque: *Bulk Dump est un type de données System Exclusive (SysEx). La plupart des séquenceurs sont en mesure d'enregistrer ce type de données mais assurez-vous tout de même que c'est bien le cas du vôtre.*

Charger des données

Pour charger les données que vous avez transmises à un séquenceur MIDI externe, inversez la liaison MIDI en reliant la prise MIDI IN du TD-10 à la prise MIDI OUT du séquenceur externe.



Vous n'avez aucun autre réglage à faire sur le TD-10 car il détecte automatiquement les données SysEx arrivant via MIDI IN.

Remarque: *N'oubliez pas que les données qui se trouvent en mémoire du TD-10 seront effacées au profit des données extérieures. Faites donc une copie des données auxquelles vous tenez sur carte RAM (voyez p. 79) ou en les envoyant au séquenceur (Bulk Dump)!*

Réglage Device ID – envoyer des données vers deux TD-10

Les paramètres décrits ci-dessous ne doivent être modifiés que lorsque vous travaillez avec deux TD-10 et lorsque vous ne souhaitez envoyer des données qu'à l'un d'entre eux. Si ce n'est pas votre cas, ne modifiez pas les réglages usine. Voici pourquoi: lors du chargement de données, vous devez sélectionner le numéro d'identification de l'appareil que vous avez utilisé lors de la transmission des données. Si vous changez les réglages d'identité de l'appareil entre-temps et si vous avez oublié le réglage original,

vous aurez des problèmes pour récupérer vos données.

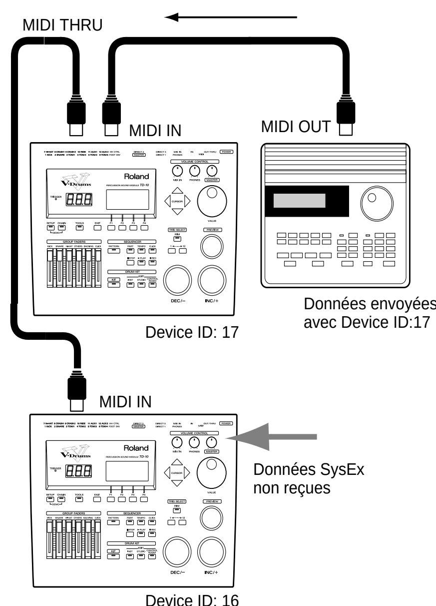
Remarque: *Le réglage usine pour Device ID est “17”. Essayez toujours si vous avez oublié sous quel Device ID vous avez transmis d’anciennes données.*

1) **Appuyez sur [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F1 (GLOBAL)].**
   La page d’écran MIDI GLOBAL s’affiche.
2) **Amenez le curseur sur “DEVICE ID”.**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.**

   Device ID: 1~32

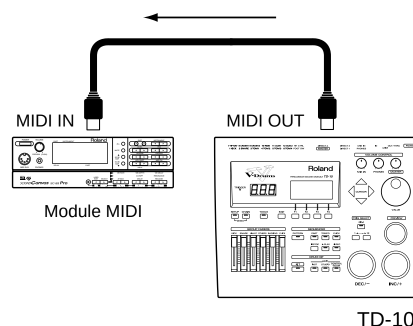
Utilisation

Imaginez que vous ayez transmis des blocs de données (Bulk Dump) avec le numéro Device ID “17”. Pour charger ces données sur le TD-10, Device ID doit être sur “17”.



10.2 Piloter un générateur de son externe avec les pads

Si vous reliez les prises MIDI OUT du TD-10 avec les prises MIDI IN d’un module externe, vous pouvez piloter les sons du module externe avec les pads branchés au TD-10. (Vous pouvez soit piloter ces sons seuls, soit les combiner avec des sons du TD-10).



Numéro de note pour chaque pad

Vous pouvez choisir pour chaque pad un numéro de note MIDI. C’est indispensable pour déterminer la note (et donc le son) que le module externe doit jouer. Pour les pads disposant d’un déclencheur différent pour la peau et le bord, vous pouvez choisir deux numéros. Choisissez le numéro de note du son que vous voulez piloter sur le module externe (il y a en général une liste de correspondances entre numéros de note et sons à la fin du manuel du module).

1) **Appuyez sur [INST]-[F4 (CTRL)]-[F4 (MIDI)].**
   La page d’écran INST CTRL s’affiche.
2) **Frappez sur le pad auquel les réglages sont destinés.**
   La note assignée au pad est illustrée sur le clavier à l’écran. La case “Note No.” affiche le numéro de note.
3) **Amenez le curseur sur “Note No.”**
4) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro de note voulu.**

   Note No.: 0 (C-)~127 (G8)

Remarque: *Pour le charleston, il suffit de spécifier un seul numéro de note pour “Open HiHat” (le réglage standard est 46 (A#2)). Les valeurs Closed et Pedal sont alors sélectionnées automatiquement. Ainsi, si vous diminuez le numéro de note de Open HiHat de “2”, les valeurs Closed et Pedal sont également diminuées de “2”.*

Réglage Gate Time (durée)

Vous pouvez spécifier la longueur des notes envoyées via MIDI OUT pour chaque pad.

Ce paramètre tient compte de la différence entre les modules de batterie et les autres. Les modules de batterie ne réagissent qu'à des commandes de note activée (Note On). A la réception d'une telle commande, ces modules produisent le son complet. Les autres générateurs de son ne produisent le son que durant l'intervalle compris entre Note On (activée) et Note Off (coupée). Sans la fonction Gate Time, un module normal ne produirait donc qu'un son fort bref lorsqu'il est piloté par le TD-10. Gate Time permet d'allonger ces notes (ce qui est parfois indispensable, notamment lorsque vous pilotez une boucle (Loop) d'échantillonneur).

1) **Appuyez sur [INST]-[F4 (CTRL)]-[F4 (MIDI)].**
La page d'écran INST CTRL s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "Gate Time" et utilisez [DEC]/[INC] ou la molette [VALUE] pour régler la durée voulue des notes.**

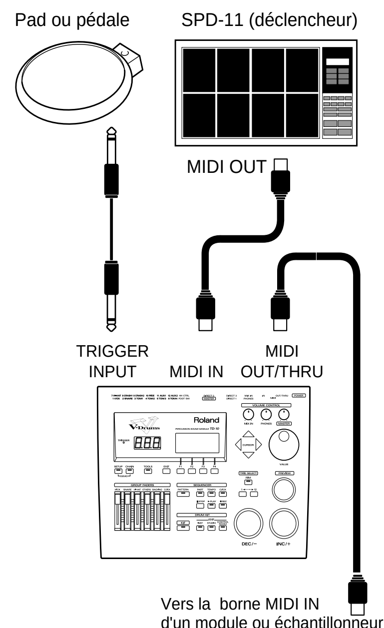
Gate Time: 0.1~8.0 secondes

Canal MIDI

Pour en savoir plus sur le réglage du canal MIDI du TD-10, voyez la section "Réglages MIDI globaux pour le TD-10". Ce que vous jouez sur les pads est transmis via MIDI OUT sur le canal choisi pour le Part Drum ("All Drums" à l'écran).

10.3 TD-10 et SPD-11 de Roland

Nous allons voir ici comment utiliser le SPD-11 (MIDI-pad) de Roland avec le TD-10 pour piloter des sons internes et externes. Reliez le TD-10 et le SPD-11 comme illustré ci-dessous.



1) **Appuyez sur [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F1 (GLOBAL)].**
La page d'écran MIDI GLOBAL s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "Soft Thru".**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option "ON".**
Les commandes reçues via MIDI IN sont retransmises via MIDI OUT/THRU.

Remarque: *S'il n'est pas nécessaire que les données entrant via MIDI IN soient retransmises via MIDI OUT, il vaut mieux laisser ce paramètre sur "OFF" afin d'obtenir une meilleure réponse des pads.*

10.4 Réglages MIDI globaux pour le TD-10

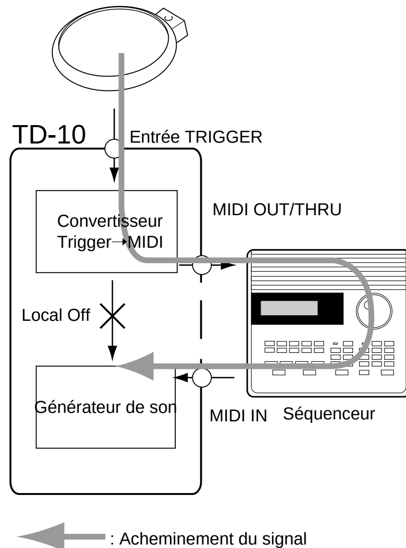
Attribution de canaux MIDI aux Parts individuels

Vous pouvez spécifier le canal de réception et de transmission MIDI pour chaque Part individuel.

1) **Appuyez sur [SETUP]-[F2 (MIDI)].**
La page d'écran MIDI s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur le Part auquel vous voulez attribuer un canal MIDI.**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro de canal (1~16).**
Si vous optez pour "OFF", le Part ne reçoit pas de commandes MIDI.

Couper la fonction Local Control

Si vous voulez enregistrer votre jeu sur les pads avec un séquenceur MIDI externe.



Lorsque vous coupez la fonction Local (Off), vous coupez le lien direct entre les pads et le générateur de son du TD-10. Les signaux de déclenchement des pads sont donc uniquement convertis en commandes MIDI et envoyés au séquenceur externe. De là, ils sont envoyés (via MIDI IN) au générateur de son du TD-10 (voyez l'illustration ci-dessus). Si le lien direct est maintenu, vous entendriez chaque note deux fois, ce qui n'est pas le but de la manoeuvre.

1) **Appuyez sur [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F1 (GLOBAL)].**
   La page d'écran MIDI GLOBAL s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "Local Control".**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option "OFF".**

Réception/transmission de changements de programme

Le paramètre suivant vous permet de déterminer si le TD-10 reçoit/transmet des commandes de changement de programme.

1) **Appuyez sur [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F3 (PROG)].**
   La page d'écran MIDI Program Change s'affiche.
2) **[F1] active et coupe la réception tandis que [F2] active et coupe la transmission.**

Eclaircir les données venant de FD-7 (Pedal Data Thin)

Cette fonction permet d'éviter que la pédale de charleston n'envoie trop d'informations au séquenceur interne ou via MIDI OUT. De trop grandes quantités de données risquent effectivement de saturer la mémoire de votre séquenceur et de provoquer des retards dans la reproduction des sons.

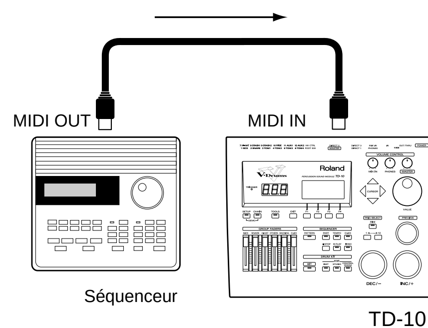
1) **Appuyez sur [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F1 (GLOBAL)].**
   La page d'écran MIDI GLOBAL s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "Pedal Data Thin".**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option voulue.**
4) **"Normal" laisse passer toutes les données en provenance de la pédale. "1" opère un léger filtrage tandis que "2" est plus drastique. En règle générale, "1" devrait suffire.**

Remarque: *Si vous souhaitez entendre la moindre nuance de votre jeu sur la pédale FD-7, optez pour "Normal".*

Section de référence

10.5 Utiliser le TD-10 comme module

Pour se servir du TD-10 comme module pour un appareil externe (séquenceur, etc.), reliez la prise MIDI IN du TD-10 avec la prise MIDI OUT de l'appareil externe (un SPD-11, par exemple).



Les paramètres décrits ci-dessous ne servent que si vous utilisez le TD-10 comme module MIDI.

Remarque: *Si vous utilisez le TD-10 comme module multitimbral à quatre Parts, assignez le son voulu à un motif. Comme la sélection d'instrument se fait au sein d'un motif, il vaut mieux créer un motif vide qui ne sert qu'à conserver cette sélection de sons en appuyant sur [PATTERN]-[F4 (NEW)].*

Attribution d'instruments aux Parts

Voyez "Réglages pour instruments de Part" à la page 72.

Vous souhaitez peut-être choisir les sons des Parts d'accompagnement (Part 1, Part 2, Bass) parmi ceux d'un appareil MIDI externe. C'est possible: il suffit d'envoyer à partir de cet instrument des commandes de changement de programme 1~54 correspondant aux instruments 1~54 des partitions d'accompagnement du TD-10.

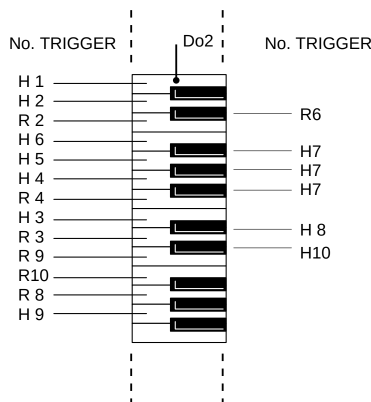
Réglages de mixage des Parts

Voyez "Réglages pour instruments de Part" à la page 72.

Numéros de note pour les sons du Drum Kit

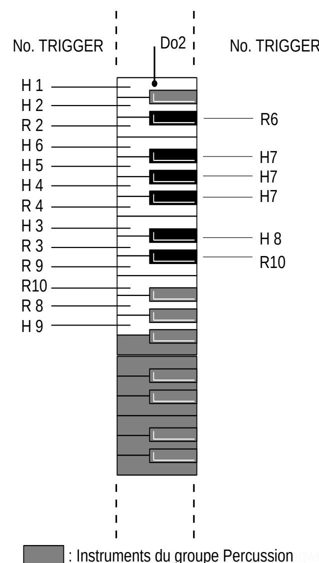
Voyez "Numéro de note pour chaque pad" à la page 87.

Exemple: réglages GM (General MIDI)



Groupes Percussion

Les groupes Percussion n'ont d'importance que si vous pilotez le TD-10 via un contrôleur externe, tel qu'un clavier ou un séquenceur MIDI.



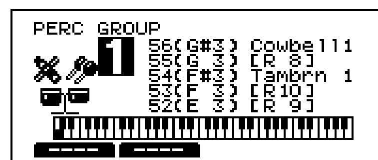
Un groupe Percussion est en fait une série d'attributions de sons à des numéros de note que vous pouvez changer selon vos besoins particuliers.

Remarque: *Si un numéro de note est attribué à un pad et à un instrument d'un groupe Percussion, le pad a priorité et vous n'entendrez que le son assigné au pad.*

Remarque: *L'assignation usine des numéros de note aux sons est reprise dans la liste à partir de la p. 106.*

Sélection d'un groupe Percussion

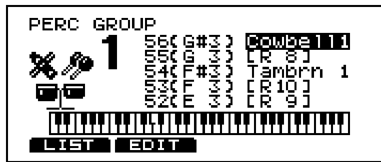
Le TD-10 contient quatre groupes Percussion. Vous pouvez en utiliser un par Drum Kit. Durant l'édition, vous pouvez écouter les sons en jouant sur le contrôleur MIDI branché ou en appuyant sur le bouton [PREVIEW]. Le son que vous entendez dans ce deuxième cas, dépend de la position du curseur.



1) **Appuyez sur [KIT]-[F2 (FUNC)]-[F1 (PRCGRP)].** La page d'écran PERC GROUP s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "GROUP" (no. de groupe).**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le groupe (1~4).**

Sélection d’instruments

Vous pouvez assigner un instrument (son) à chaque numéro de note du groupe Percussion.



1) Appuyez sur [KIT]-[F2 (FUNC)]-[F1 (PRCGRP)].
La page d’écran PERC GROUP s’affiche.

2) Amenez le curseur sur le nom de l’instrument (avec les boutons [◄DOWN] [UP►] du curseur).

3) Sélectionnez le numéro de note auquel vous voulez assigner l’instrument en question avec les boutons ▲ ▼ du curseur.

Remarque: *Vous ne pouvez pas choisir des sons des groupes “ELEC”, “TR-808” ou “TR-909”.*

Remarque: *Si le nom de l’instrument est accompagné d’une indication telle que “H1”, cela signifie qu’un instrument de Drum Kit est assigné à ce numéro de note. La sélection doit alors se faire à la page “INST”.*

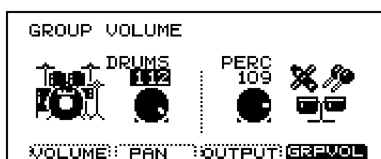
Remarque: *Lorsque vous jouez une note sur un clavier MIDI branché, le curseur indique automatiquement le numéro de note correspondant. Attention: ce n’est vrai que lorsque le paramètre “Note Chase” est sur “ON” (voyez p. 80).*

Boutons de fonction

Lorsque le curseur se trouve sur le nom de l’instrument, vous pouvez appuyer sur [F1 (LIST)] pour afficher une liste d’instruments. [F2 (EDIT)] affiche la page contenant les réglages pour les instruments. Voyez la section “Editer un groupe Percussion”.

Balance de volume entre Drum Kit et groupe Percussion

A la page GROUP VOLUME, vous pouvez régler le volume global du Drum Kit et du groupe Percussion. Vous pouvez ensuite ajuster le niveau de bus (volume global) des effets à la page EFFECT GROUP.



Group Volume

1) Appuyez sur [CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F4 (GRPVOL)].
La page d’écran GROUP VOLUME s’affiche.

2) Amenez le curseur sur le groupe dont vous voulez régler le volume.

3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le volume.
DRUMS, PERC: 0~127

Group Send Level

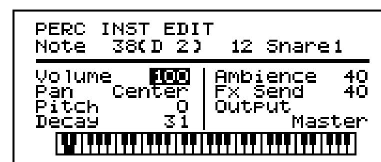
1) Appuyez sur [CONTROL ROOM]-[F4 (EFFECT)]-[F2 (SNDRTN)].
La page d’écran EFFECT GROUP s’affiche.

2) Amenez le curseur sur le groupe dont vous voulez régler le niveau d’envoi aux effets.
Sélectionnez “Drums” pour régler le niveau d’envoi du Drum Kit, “Perc” pour ajuster celui du groupe Percussion et “Part” pour celui du Part d’accompagnement.

3) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le niveau d’envoi voulu (0~127).

Editer un groupe Percussion

Pour chaque instrument d’un groupe Percussion, vous pouvez régler un certain nombre de paramètres.



1) Appuyez sur [KIT]-[F2 (FUNC)]-[F1 (PRCGRP)]-[F2 (EDIT)].
La page d’écran PERC INST EDIT s’affiche.

2) Sur le contrôleur branché à MIDI IN, enfoncez la touche qui correspond au numéro de note voulu. La page contenant les réglages nécessaires s’affiche automatiquement.

3) Amenez le curseur sur le paramètre à régler.

4) Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur désirée.

Paramètres

Note	Placez le curseur à gauche pour sélectionner un no. de note et placez-le à droite pour choisir un instrument.
Volume (0~127)	Réglage du volume.
Pan (L15~C~R15)	Réglage de la position stéréo.
Pitch (-480~0~+480)	Réglage de la hauteur du son.
Decay (-31~0~31)	Réglage du temps de chute.
Ambience (0~127)	Réglage de la quantité de son Ambience
Fx Send (0~127)	Réglage du niveau d'envoi aux effets.
Output (Master, Phones Only)	Sorties auxquelles le groupe Percussion est envoyé.

Assignation de no. de programme MIDI aux Drum Kits

Normalement, un numéro de programme MIDI sélectionne le Drum Kit portant le numéro correspondant. Bref, si le TD-10 reçoit le no. de programme MIDI "10", il choisit le Drum Kit 10. Cependant, vous pouvez assigner un no. de programme MIDI à chaque Drum Kit. Cela peut se révéler nécessaire si vous souhaitez sélectionner, outre le Drum Kit sur le TD-10, un son de piano sur un module et un programme de réverbération sur un processeur d'effet.

1) **Appuyez sur [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F3 (PROG)].** La page d'écran MIDI Program Change s'affiche.
2) **Amenez le curseur à côté du nom du Kit auquel vous voulez attribuer un no. de programme.**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro de programme.**

10.6 Commandes MIDI avancées

Commandes pour le charleston

Le TD-10 convertit la manière dont vous enfoncez la pédale FD-7 en commandes de contrôle MIDI. Normalement (réglages usine), la commande de contrôle CC04 est utilisé.

Remarque: *Si l'instrument MIDI que vous utilisez avec le TD-10 se sert déjà de la commande de contrôle 4 pour une autre fonction, vous pouvez sélectionner une autre commande de contrôle.*

1) **Appuyez sur [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F2 (CTRL)].** La page d'écran "MIDI Control Change" s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "Pedal CC".**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le no. de commande de contrôle.**

Paramètres

Pedal CC: OFF, Modulation (1), Foot Ctrl (4), General1 (16), General2 (17)

OFF	Les données du charleston ne sont ni transmises ni reçues.
Modulation (1), Foot Ctrl (4), General1 (16), General2 (17)	Les données du charleston sont transmises et reçues avec le no. de contrôle entre parenthèses.

Commandes de sensibilité à la position (Snare et Ride)

L'endroit où vous frappez un pad de caisse claire ou de cymbale Ride peut aussi être traduit en commandes de contrôle MIDI. Pour la caisse claire (entrée TRIGGER 2), le no. CC16 est utilisé et pour la cymbale Ride (entrée TRIGGER 10), le no. CC17. Ces numéros sont valables tant pour la transmission que la réception.

Remarque: *Si l'instrument MIDI que vous utilisez avec le TD-10 se sert déjà des commandes de contrôle 16 et 17 pour d'autres fonctions, vous pouvez sélectionner d'autres numéros de contrôle.*

1) **Appuyez sur [SETUP]-[F2 (MIDI)]-[F2 (CTRL)].** La page d'écran "MIDI Control Change" s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "SNARE" ou "RIDE".**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro de contrôle voulu.**

Paramètres

Zone CC: OFF, Modulation (1), General1 (16), General2 (17)

OFF	Les données de position ne sont ni transmises ni reçues.
Modulation (1), General1 (16), General2 (17)	Les données de position sont transmises et reçues avec le no. de contrôle entre parenthèses.

10.7 Synchronisation avec des instruments MIDI externes

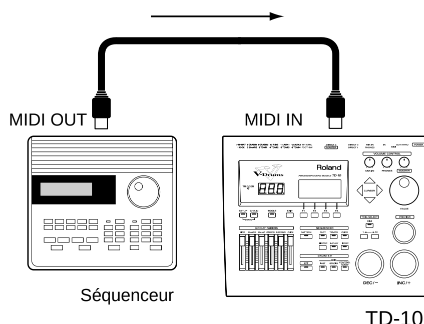
Nous vous montrons ci-dessous comment synchroniser le séquenceur du TD-10 avec un séquenceur externe. Le séquenceur dictant le tempo est l'élément maître(*Master)* et celui qui suit est l'élément asservi (*Slave)*.

Possibilités de synchronisation

Internal	Le TD-10 reproduit/enregistre en suivant sa propre horloge interne. Réglage usine.
External	Le séquenceur du TD-10 suit le tempo (MIDI Clock) d'un appareil externe.
Auto	Combinaison des options Internal et External: si, lorsque vous appuyez sur le bouton [PLAY]du TD-10, il n'y a pas de signal de synchronisation externe, le TD-10 suit le tempo interne; s'il y a un signal de synchronisation externe, le TD-10 le suit.
Remote	Le TD-10 obéit aux commandes start/pause/stop d'un appareil externe mais suit le tempo de sa propre horloge interne.
MIDI → Delay	Les commandes de tempo reçues sont utilisées pour piloter l'intervalle de retard (Beat Delay, p. 59) de l'effet. Les commandes start/pause/stop sont ignorées et le TD-10 suit son propre tempo.

Synchroniser le TD-10 avec un séquenceur externe

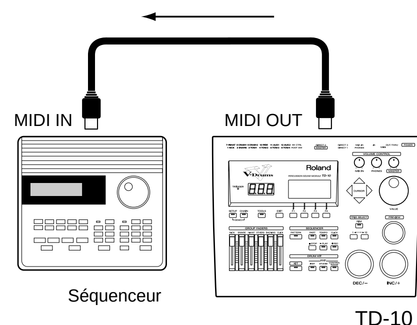
Le TD-10 est l'élément asservi. Reliez la prise MIDI OUT de l'appareil externe à la prise MIDI IN du TD-10:



1) **Appuyez sur [PATTERN]-[F2 (FUNC)]-[F1 (GLOBAL)].**
La page d'écran PATTERN GLOBAL s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "Sync Mode".**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option "External" ou "Auto".**
4) **Lancez la reproduction sur l'appareil transmetteur.**
La reproduction des deux appareils est synchronisée.

Synchroniser un séquenceur externe avec le TD-10

Dans ce cas, le TD-10 est l'élément maître. Reliez la prise MIDI IN de l'appareil externe à la prise MIDI OUT du TD-10:



1) **Appuyez sur [PATTERN]-[F2 (FUNC)]-[F1 (GLOBAL)].**
La page d'écran PATTERN GLOBAL s'affiche.
2) **Amenez le curseur sur "Sync Mode".**
3) **Utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner l'option "Internal" ou "Auto".**
4) **Effectuez les réglages nécessaires sur l'appareil externe de sorte à ce qu'il serve d'élément asservi (*Sync* ou *Clock*= MIDI).**
5) **Appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction.**
La reproduction des deux appareils est synchronisée.

PARTIE III. APPENDICE

1. Premiers secours

Il peut arriver que votre TD-10 ne se comporte pas de la façon escomptée. Dans ce cas, vérifiez d'abord les points suivants pour voir si vous ne pouvez pas résoudre le "problème" vous-même. Sans doute trouverez-vous la réponse à certaines questions évidentes dans la partie "Prise en main rapide" ou sous "Problèmes éventuels lors des connexions et réglages" à la page 27.

Problèmes sonores

La qualité sonore laisse à désirer

Avez-vous réglé la sensibilité ce façon correcte?

Voyez "Assignation de pads" à la page 19 et vérifiez si les réglages Trigger sont corrects. Pour en savoir plus sur le réglage de la sensibilité des pads, voyez "Sensibilité des pads" à la page 24. Si vous utilisez des capteurs de batterie (*triggers* de batterie) d'une autre marque, voyez aussi "Paramètres de base pour entrées TRIGGER (BASIC)" à la page 75 ainsi que "Paramètres avancés pour les entrées TRIGGER (ADVNCD)" à la page 77.

Vous n'entendez rien

Peut-être le volume est-il trop bas?

Appuyez sur les boutons dans l'ordre donné entre parenthèses pour pour accéder à la page d'écran adéquate.

Peut-être la commande [VOLUME CONTROL] (MASTER) se trouve-t-elle en position minimum?

→ Augmentez le volume.

Qu'en est-il des curseurs [GROUP]?

→ Essayez d'augmenter le volume au moyen de ces curseurs.

Avez-vous diminué le volume des instruments dans la section Control Room? ([CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F1 (VOLUME)])

→ Frappez sur le pad qui ne semble pas piloter de son. Le curseur affecté à ce pad est automatiquement sélectionné. Utilisez [INC/DEC] ou le cadran [VALUE] pour sélectionner une valeur plus élevée.

Peut-être avez-vous oublié de corriger le réglage du paramètre Level du compresseur affecté à l'instrument en question ([CONTROL ROOM]-[F2 (COMP)]).

→ Frappez sur le pad pour lequel vous n'entendez rien afind'afficher la page contenant ses réglages. Appuyez sur [F4] pour sélectionner "Level" et utilisez [DEC]/[INC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner une valeur plus élevée.

Dans les réglages Control Room, avez-vous baissé le volume GROUP pour tout le Drum Kit? ([CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F4 (GRPVOL)])

→ Allez sous "DRUM" et utilisez [DEC]/[INC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner une valeur plus élevée.

Les pads sont-ils correctement branchés?

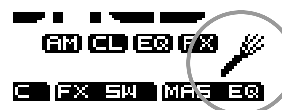
Assurez-vous que tous les pads sont branchés convenablement à la bonne entrée TRIGGER.

Avez-vous réglé un paramètre (autre que les paramètres Volume) de telle manière que vous n'entendez rien?

Contrôlez les points suivants:

Si vous utilisez des balais: avez-vous sélectionné un Kit acceptant les balais?

→ Les Kits prévus pour les balais sont reconnaissables au symbole à droite de l'écran.



Avez-vous modifié les assignations de sortie? ([CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F3 (OUTPUT)])

→ Frappez sur le pad silencieux pour afficher la page de ses réglages et sélectionnez la sortie voulue avec [DEC]/[INC] ou [VALUE].

Pas de son lorsque vous appuyez sur [PREVIEW]

Appuyez sur [SETUP]-[F3 (CTRL)]-[F4 (OPTION)]. Si le paramètre Dynamics est sur

Appendice

"OFF", contrôlez la valeur Velocity. Si elle est sur "0", augmentez-la. Si Dynamics est sur "ON", la force avec laquelle vous appuyez sur le bouton [PREVIEW] détermine le volume de la reproduction.

Les modifications de paramètres n'ont aucune influence sur le son

Avez-vous choisi le bon instrument (Head/Rim)?

Vous pouvez régler un certain nombre de paramètres pour "HEAD" (la peau) et "RIM" (le bord). Assurez-vous que vous modifiez bien les paramètres voulus.

La balance de volume s'est modifiée brutalement

Vérifiez les curseurs de groupe

Si, lors du choix d'un Drum Kit, vous voulez écouter la balance que vous avez réglée avec les paramètres Control Room, assurez-vous que tous les curseurs de groupe se trouvent au même niveau.

Attention lors de la mise sous tension…

Lors de la mise sous tension, attendez que le nom du Kit apparaisse à l'écran avant de toucher des pads ou des pédales. Si vous n'attendez pas, le TD-10 ne peut effectuer une analyse correcte des pads branchés à ses entrées.

Vous tournez [MASTER] mais le volume ne change pas

La commande [MASTER] ne détermine que le volume des sorties MASTER, pas celui du casque ou des sorties DIRECT 1/2/3.

Vous n'entendez aucun effet

Appuyez sur les boutons dans l'ordre donné entre parenthèses pour pour accéder à la page d'écran adéquate.

Avez-vous coupé le commutateur global d'effet? ([KIT]-[F3 (FX SW)]).

→ Appuyez sur [F4] pour l'activer (ON).

Le niveau d'envoi (*Send*) des instruments est-il trop bas? ([CONTROL ROOM]-[F4 (EFFECT)]-[F1 (FXSEND)])

→ Frappez sur le pad pour lequel vous n'entendez pas d'effet: le curseur de ce pad est automatiquement sélectionné. Utilisez [INC/DEC] ou le cadran [VALUE] pour sélectionner une valeur plus élevée.

Avez-vous diminué le volume global des effets? ([CONTROL ROOM]-[F4 (EFFECT)]-[F2 (SNDRTN)]).

→ A cette page, choisissez "Output Level" et servez-vous de [DEC]/[INC]ou de [VALUE] pour ajuster la valeur.

Vous n'entendez pas Ambience

Appuyez sur les boutons dans l'ordre donné entre parenthèses pour pour accéder à la page d'écran adéquate.

Le commutateur Ambience global est-il coupé? ([KIT]-[F3 (FX SW)])

→ Appuyez sur [F1] pour l'activer(ON).

Avez-vous diminué le niveau d'envoi (*Send*) des différents instruments? ([STUDIO]-[F4 (AMBNCE)]-[F1 (AMBSND)])

→ Frappez sur le pad pour lequel vous n'entendez pas d'effet; le curseur de ce pad est automatiquement sélectionné. Utilisez [INC/DEC] ou le cadran [VALUE] pour sélectionner une valeur plus élevée.

Avez-vous diminué le volume de groupe pour Ambience? ([STUDIO]-[F4 (AMBNCE)]-[F2 (GRPSND)])

→ Sélectionnez le groupe pour lequel vous n'entendez pas Ambience (DRUMS, PERC, PART) et utilisez [DEC]/[INC] ou [VALUE] pour choisir la valeur voulue.

Avez-vous diminué le niveau de sortie d'Ambience? ([STUDIO]-[F4 (AMBNCE)]-[F3 (AMBLVL)])

→ Sélectionnez la sortie adéquate (MASTER, DIR1,DIR2 of DIR3) et ajustez-en la valeur avec [DEC]/[INC] ou [VALUE].

Pas d'égalisation (individuelle ou MASTER)

Passez à la page d'écran en question en appuyant sur les boutons dans l'ordre indiqué.

Avez-vous coupé le commutateur EQ global? ([KIT]-[F3 (FX SW)])

→ Appuyez sur [F3] pour activer ce commutateur (ON).

Avez-vous coupé l'égaliseur Master? ([KIT]-[F4 (MAS EQ)])

→ Appuyez sur [F1] pour l'activer (ON).

Avez-vous coupé l'égalisation des pads individuels? ([CONTROL ROOM]-[F3 (EQ)])

→ Frappez sur le pad pour lequel vous n'avez pas d'égalisation pour afficher la page contenant ses réglages. Appuyez sur [F1] pour activer l'égaliseur du pad (ON).

Le compresseur ne fonctionne pas

Avez-vous coupé tous les compresseurs globalement? ([KIT]-[F3 (FX SW)])

→ Appuyez sur [F2] pour les activer(ON).

Avez-vous coupé les compresseurs des pads individuellement? ([CONTROL ROOM]-[F2 (COMP)])

→ Frappez sur le pad pour lequel vous n'avez pas de compression afin d'afficher la page contenant ses réglages. Appuyez sur [F1] pour activer le compresseur du pad (ON).

Les réglages du compresseurs sont-il corrects? ([CONTROL ROOM]-[F2 (COMP)])

→ Vérifiez-le à l'aide des instructions données p. 57.

Problèmes de pads

La force avec laquelle vous jouez n'a aucune influence sur le volume du son

Voyez la section "Assignation de pads" à la page 19 et assurez-vous que les réglages de base sont effectués correctement. Si vous ne parvenez pas à résoudre le problème, voyez la section "Sensibilité des pads" à la page 24.

Vous n'entendez pas l'instrument assigné au pad

Peut-être avez-vous confondu les assignations *Head* et *Rim* ou peut-être jouez-vous – sans vous en rendre compte – un Rim Shot (peau et bord simultanément) qui pilote le son Rim. Pour entendre le son Head, il faut taper sur la peau uniquement.

Problèmes MIDI

Vous n'entendez rien lorsque vous utilisez un contrôleur externe (séquenceur, clavier, etc.)

Avez-vous baissé un paramètre Volume interne?

Avez-vous changé le volume des instruments d'un groupe Percussion? ([KIT]-[F2 (FUNC)]-[F1 (PRCGRP)]-[F2 (EDIT)])

→ Amenez le curseur sur *Note* et sélectionnez la note qui ne produit pas de son. Allez ensuite sur *Volume* et servez-vous de [DEC]/[INC] pour choisir une valeur plus élevée.

Avez-vous opté pour un réglage de volume Control Room trop faible pour tout le groupe Percussion? ([CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F4 (GRPVOL)])

→ Allez sur PERC et sélectionnez le volume voulu avec les boutons [DEC]/[INC] ou la molette [VALUE].

Avez-vous modifié les assignations de sortie? ([CONTROL ROOM]-[F1 (MIXER)]-[F3 (OUTPUT)]) (Suivant les réglages usine, le son n'est envoyé qu'aux sorties MASTER et PHONES.)

→ Utilisez [INC/DEC] ou le cadran [VALUE] pour sélectionner la sortie voulue (MASTER, DIR1, DIR2 of DIR3).

Avez-vous modifié ou coupé le canal MIDI du Part en question? ([SETUP]-[F2 (MIDI)])

→ Si la colonne Channel de la page affiche "OFF", amenez-y le curseur et utilisez [INC/DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le canal MIDI voulu.

Pas de transmission de blocs de données (Bulk Dump)

Avez-vous bien branché le câble MIDI?

Pour envoyer les données du TD-10 à un instrument externe (*Bulk Dump*), reliez la borne MIDI OUT/THRU du TD-10 à la borne MIDI IN du séquenceur externe. Voyez aussi si la réception des messages SysEx n'est pas coupée sur le séquenceur externe (ou peut-être que votre séquenceur ne reconnaît pas ce type de messages).

Problèmes de séquenceur

Vous appuyez sur [PLAY] mais la reproduction ne débute pas

Avez-vous choisi un motif vide?

Assurez-vous que le motif contient des données.

Avez-vous coupé un Part?

Voyez, à la page qui s'affiche lorsque vous appuyez sur [PART]-[F4 (MUTE)], si l'indication "MUTE" apparaît pour certains Parts. Dans ce cas, appuyez sur [F1]~[F4] pour le transformer en "PLAY".

Avez-vous entendu quelque chose qui s'est ensuite brusquement interrompu?

Avez-vous choisi le type de reproduction (PLAY TYPE) *Tap*?

Ce type de reproduction est conçu pour piloter un motif note par note via un pad. A la page qui s'affiche lorsque vous appuyez sur [PATTERN]-[F2 (FUNC)]-[F3 (TYPE)], choisissez une autre option pour "Play Type".

Problèmes de métronome

Vous n'entendez pas le métronome

Le témoin [CLICK] est-il allumé?

Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [CLICK] (le témoin s'allume). La page de réglage du métronome s'affiche alors et le métronome devient audible. Si ce n'est toujours pas le cas, voyez ci-dessous ou appuyez sur [EXIT] pour quitter la page.

Le curseur de groupe [CLICK]est-il trop bas?

Remontez-le.

Avez-vous choisi la bonne sortie?

Appuyez sur [CLICK]-[F2 (INST)] et amenez le curseur sur *Output*. Si “MASTER” est sélectionné, le métronome sera envoyé aux sorties MASTER OUT et PHONES. Si “PHONES” est sélectionné, le métronome sera envoyé au casque (PHONES).

Problème d’affichage

Les indicateurs Trigger s’allument sans que le pad en question n’ait été touché

Peut-être que le pad interprète les vibrations d’un haut-parleur placé à proximité comme signal de déclenchement. Eloignez le haut-parleur ou montez le pad ailleurs. Assurez-vous aussi que le support du pad est stable car si ce n’est pas le cas, la sensibilité du pad aux vibrations externes augmente.

L’écran est trop clair ou trop foncé

La lisibilité de l’écran dépend de l’angle de lecture et de l’intensité lumineuse de l’endroit. Si l’écran est difficile à lire, changez la valeur de contraste sous [SETUP]-[F3 (CTRL)]-[F3 (DISPLY)] ou maintenez [KIT] enfoncé et tournez la molette [VALUE] (ce qui est la manière la plus simple).

Autres problèmes

Lorsque vous appuyez sur [PREVIEW], vous entendez un motif

Avez-vous assigné un motif au numéro de déclencheur en question?

Une pression sur [PREVIEW] a le même effet qu’une frappe sur le pad correspondant; c’est pourquoi vous pouvez entendre un motif si vous avez assigné un motif au pad en question. Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction du motif.

2. Assignations possibles instrument/déclencheur

Le tableau suivant vous montre les instruments que vous pouvez assigner aux divers déclencheurs. Voici la signification des symboles utilisés:

●: vous pouvez assigner cet instrument et bénéficier des possibilités V-EDIT.

[▲]: vous pouvez assigner cet instrument mais sans bénéficier des possibilités V-EDIT.

X: vous ne pouvez pas assigner cet instrument.

No. Trigger Groupe d'inst. \	1 KICK	2 SNARE	3 TOM1	4 TOM2	5 TOM3	6 TOM4	7 HI-HAT	8 CRASH1	9 CRASH2	10 RIDE	11 AUX1	12 AUX2
V-KICK	●	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
V-SNARE	▲	●	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
V-TOM	▲	▲	●	●	●	●	▲	▲	▲	▲	▲	▲
ELEC KICK	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ELEC SNARE	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ELEC TOM1	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ELEC TOM2	×	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×
ELEC TOM3	×	×	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×
ELEC TOM4	×	×	×	×	×	●	×	×	×	×	×	×
808 KICK	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
808 SNARE	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
808 TOM1	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×
808 TOM2	×	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×
808 TOM3	×	×	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×
808 TOM4	×	×	×	×	×	●	×	×	×	×	×	×
909 KICK	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
909 SNARE	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
909 TOM1	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×	×
909 TOM2	×	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×	×
909 TOM3	×	×	×	×	●	×	×	×	×	×	×	×
909 TOM4	×	×	×	×	×	●	×	×	×	×	×	×
Other	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲

Remarque: *Pour les instruments des groupes ELEC, 808 ou 909, vous ne pouvez pas modifier la combinaison Head et Rim.*

Remarque: *Si vous assignez deux sons “V” différents venant du même groupe d’instruments à Head et Rim, les réglages de paramètres tels que la profondeur de fût, le type de peau, etc. sont identiques pour les deux sons. Le SEUL paramètre que vous pouvez éditer séparément pour Rim est l’accord de la peau.*

Paramètres que vous pouvez régler séparément pour la peau et le bord

Paramètres [INST]	Pitch, Decay (sauf pour les sons “V-EDIT”)
Paramètres [STUDIO]	Amb Send Level (sauf pour les sons ELEC, 808 ou 909)
Paramètres [CONTROL ROOM]	MIXER/Volume, MIXER/Fx Send (sauf pour les sons ELEC, 808 ou 909)
Paramètres [INST]-[F4 (CTRL)-[F4 (MIDI)]	TRIGGER to PATTERN, Gate Time, Note No.
Paramètres [INST]-[F4 (CTRL)]-[F3 (PATTERN)]	TRIGGER to PATTERN

3. Charger les réglages usine (INITIALIZE)

Nous allons vous expliquer ici comment retrouver les réglages usine de tous les paramètres internes. Attention: lorsque vous initialisez ces réglages, vous perdez tous les réglages personnels que vous aviez effectués. Si vous souhaitez les conserver, sauvegardez-les sur une carte de mémoire (p. 79) ou sur un séquenceur externe (p. 86) avant d'entamer la procédure d'initialisation.

1) Appuyez sur [SETUP]-[F4 (UTIL)]-[F4 (INIT)].
La page SYSTEM INITIALIZE s'affiche.

2) Appuyez sur [F4 (INIT)].
L'écran affiche une demande de confirmation.

3) Appuyez sur [F4 (EXEC)] pour initialiser les données du TD-10. (Appuyez sur [F1 (CANCEL)] pour revenir à la page précédente sans initialiser le TD-10.)

Il est également possible de rappeler les réglages usine pour des Drum Kits individuels, des groupes Percussion et des banques Trigger.



1) Appuyez sur [KIT].
La page d'écran DRUM KIT s'affiche.

2) Appuyez sur [TOOLS]-[F1 (COPY)].
La page d'écran COPY DRUM KIT s'affiche.

3) Utilisez [INC/DEC] ou le cadran [VALUE] pour sélectionner le numéro du Drum Kit que vous voulez initialiser, précédé de "PRESET".

4) Appuyez sur [F4 (COPY)].
L'écran affiche une demande de confirmation.

5) Appuyez sur [F4 (EXEC)] pour initialiser les données. (Appuyez sur [F1 (CANCEL)] pour revenir à la page précédente sans initialiser.)

4. Messages (d'erreur)

Vous trouverez ci-dessous des messages qui peuvent apparaître à l'écran. La plupart d'entre eux annoncent un problème. Nous vous expliquons ici comment réagir.

Un certain nombre de messages sont accompagnés de la fonction "ACCEPT", assignée à [F4]. En appuyant sur [F4], vous faites disparaître le message d'erreur.



Backup Battery Low

La pile interne du TD-10 (qui alimente la mémoire) est presque usée. Contactez votre revendeur ou le SAV Roland agréé le plus proche pour la remplacer.

BACKUP NG

La pile interne est usée et les données internes sont perdues. Contactez votre revendeur ou le SAV Roland agréé le plus proche pour la remplacer.

BULK DUMP Aborted by User

Vous avez interrompu une transmission Bulk Dump.

Check Sum Error

La valeur Check Sum (somme de contrôle) d'une commande SysEx n'était pas correcte.

BULK DUMP Data Transmit Completed

La transmission d'un bloc de données (Bulk Dump) vient de se terminer.

BULK DATA DEVICE ID Error

Les données SysEx n'ont pu être reçues car le numéro Device ID (identification de l'appareil) n'est pas le bon. Choisissez le bon numéro (celui avec lequel les données ont été sauvegardées, voyez p. 86).

BULK DATA Load Error

Il y a eu un problème lors du chargement des données. Voyez si tous les câbles MIDI sont branchés convenablement (voyez p. 86).

BULK DATA Receiving … Please, Wait.

Réception de données SysEx: tant que ce message reste affiché, ne touchez à aucun bouton ou pad.

BULK DATA Receive Completed

Le bloc de données (Bulk Dump) est bien arrivé.

Empty Pattern

Vous essayez d'éditer un motif vide.

EXPANSION BOARD Not Ready or Unavailable

La carte Expansion Board n'est pas prête voire pas installée (voyez p. 25).

Illegal Card

Ce message peut avoir deux origines:

① Vous avez peut-être inséré une carte de mémoire qui n'a pas encore été utilisée sur un TD-10. Vérifiez d'abord si la carte ne contient pas de données importantes dont vous auriez encore besoin sur d'autres appareils. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur [F4 (ACCEPT)] pour accéder à la page d'initialisation. A cette page, appuyez sur [F4 (INIT)]; une demande de confirmation s'affiche. Si vous êtes sûr de vouloir initialiser la carte, appuyez sur [F4]. Si vous souhaitez y renoncer, appuyez sur [F1].

② La carte insérée n'est pas une carte M-512E (qui est le seul type de carte que vous pouvez utiliser avec le TD-10).

MEMORY CARD Battery Low! Please Change

La pile qui alimente la carte est presque usée. Remplacez-la aussi rapidement que possible (voyez le manuel de la carte).

MEMORY CARD Data Error

Le TD-10 a des problèmes avec les données de la carte. Les données sont endommagées parce que vous avez coupé l'alimentation du TD-10 ou enlevé la carte durant la sauvegarde des données. Dans ce cas, il faut reformater la carte (voyez p. 79).

MEMORY CARD Data Load Completed

Le chargement des données de la carte est terminé.

Appendice

MEMORY CARD Data Save Completed!

La sauvegarde des données sur la carte est terminée.

MEMORY CARD Not Ready

Un motif ou un Drum Kit a demandé des données provenant d'une carte qui n'est pas disponible. Insérez la carte voulue.

MEMORY CARD Write Protected.

La protection de la carte de mémoire est activée: vous ne pouvez donc pas y sauvegarder de données. Coupez la protection (voyez p. 79).

MIDI Buffer Full

Le TD-10 a reçu trop de données MIDI en une fois et ne peut pas les traiter toutes. Voyez si ce n'est pas dû à un mauvais branchement ou à un problème sur vos appareils MIDI externes.

MIDI Offline

Le flux de données MIDI a été interrompu (un câble MIDI a probablement été débranché).

PATTERN DATA Not enough memory

La mémoire interne pour les motifs est pleine. Conservez les motifs sur une carte de mémoire (voyez p. 79) ou sur un appareil externe (voyez p. 86) et effacez certains, voire tous les motifs internes (voyez p. 71).

SYSTEM ERROR

Il y a eu un problème avec le système. Contactez votre revendeur ou le SAV Roland agréé le plus proche.

SYSTEM INITIALIZE Completed!

Toutes les données du TD-10 sont initialisées.

No Empty Pattern

Il n'y a plus de motif vide. Pour pouvoir enregistrer un nouveau motif, effacez d'abord quelques motifs (après les avoir sauvegardés sur carte ou via MIDI) (voyez p. 71).

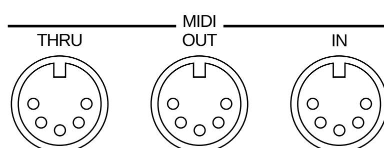
5. MIDI

MIDI est le sigle de *Musical Instruments Digital Interface*. Le MIDI vous permet de jouer et/ou de piloter plusieurs instruments à partir d'un contrôleur, d'un clavier maître ou d'un séquenceur MIDI. Il s'agit d'une norme internationale permettant à plusieurs instruments MIDI de communiquer entre eux, quels qu'en soient le modèle et le fabricant.

Si vous souhaitez enregistrer sur le TD-10 avec un clavier MIDI ou vous servir d'un séquenceur externe pour piloter le TD-10, nous vous suggérons de lire attentivement les explications suivantes.

5.1 Prises MIDI

Lors de l'échange de données MIDI, trois prises sont utilisées:

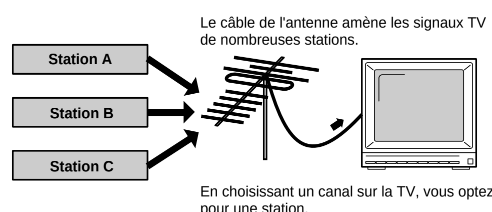


MIDI IN	Reçoit des données d'un autre instrument MIDI (clavier, séquenceur, etc.) pour piloter le sons du TD-10, modifier des réglages, etc.
MIDI OUT	Envoie des données provenant des pads ou du séquenceur interne du TD-10 ainsi que des données de son qui peuvent être sauvegardées dans un séquenceur externe.
MIDI THRU	Retransmet tout ce qui arrive via MIDI IN (pour autant que la fonction Soft Thru soit active). Voyez aussi "Fonctions MIDI" à la page 86 en "TD-10 et SPD-11 de Roland" à la page 88. Le TD-10 dispose d'une prise combinée OUT/THRU qui, à la livraison, est réglée sur MIDI OUT.

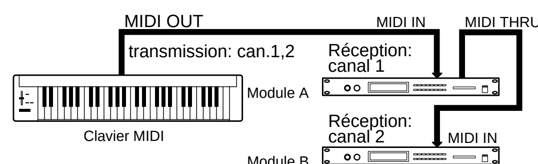
5.2 Canaux MIDI et sources de son multitimbrales

Le MIDI vous permet de n'utiliser qu'un câble pour envoyer simultanément des informations différentes vers différents appareils MIDI. MIDI peut donc travailler simultanément avec plusieurs canaux.

Vous pouvez comparer ce phénomène au fonctionnement d'une télévision: elle vous permet aussi de sélectionner un émetteur parmi différentes stations en passant d'un canal à l'autre. Lorsque vous réglez votre téléviseur sur un canal donné, il reçoit les informations transmises par l'émetteur utilisant ce canal.



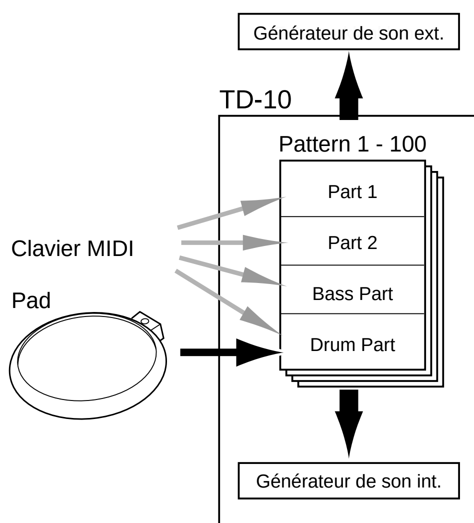
Il y a 16 canaux MIDI (1~16). Il y a transfert de données MIDI dès qu'un instrument de musique (le récepteur) est réglé sur le même canal que l'émetteur (un autre appareil MIDI). Exemple: dans l'illustration ci-dessous, l'appareil transmetteur (le clavier) transmet des données sur les canaux 1 et 2 mais le module A ne reçoit que celles du canal 1 tandis que le module B reçoit celles du canal 2. De cette manière, le module A peut jouer la partition d'un instrument tandis que le module B joue celle d'un autre instrument (la guitare d'une part et la basse d'autre part, par exemple).



Lorsque le TD-10 est utilisé comme module de son, il peut fonctionner sur quatre canaux simultanément. Cela signifie donc qu'un seul TD-10 peut jouer un ensemble de quatre "instruments" ou Parts différents. Un module qui, comme le TD-10, peut recevoir sur différents canaux MIDI simultanément et reproduire un son différent pour chaque canal est appelé "*module multitimbral*".

5.3 Fonctionnement du séquenceur

Un séquenceur est un appareil électronique qui enregistre et reproduit des données de jeu, à savoir la note jouée, sa durée (gate time) et la force à laquelle vous avez joué ainsi que diverses fonctions de contrôleurs. Le TD-10 contient un séquenceur intégré offrant 50 motifs préprogrammés. Vous pouvez aussi créer vos propres motifs.



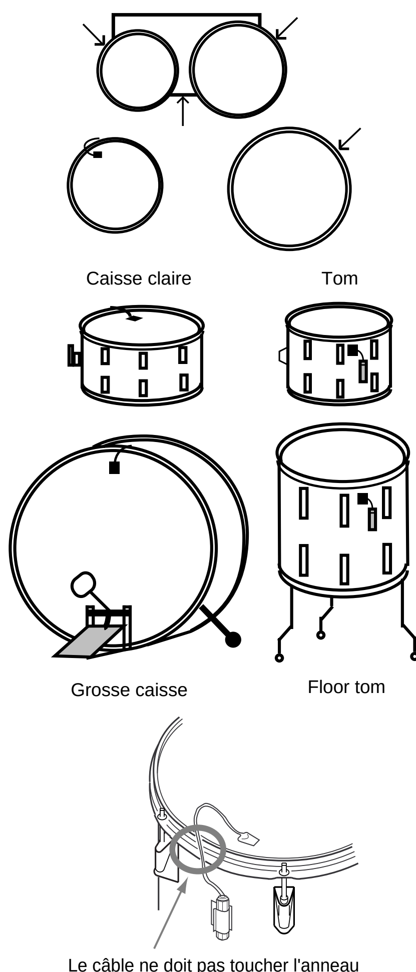
Durant la reproduction, les données enregistrées avec le séquenceur sont envoyées au générateur de son et reproduites. Comme vous pouvez le voir dans l'illustration ci-dessus, chaque piste est envoyée à un Part différent: la piste 1 pilote le Part 1, la piste 2 le Part 2, etc. Durant l'enregistrement, les informations des pads ou du clavier MIDI sont envoyées au séquenceur et de là au générateur de son ce qui vous permet d'entendre ce que vous jouez durant l'enregistrement.

Le TD-10 fonctionne avec des groupes de batteries (*Percussion Groups*) vous permettant d'attribuer 60 sons aux numéros de note MIDI. Vous pouvez donc piloter ces sons via MIDI pour compléter les instruments du Drum Kit. En ce qui concerne le séquenceur interne, il peut enregistrer le groupe Percussion sur la piste Drum où les informations provenant des pads arrivent aussi.

6. Utilisation de capteurs

Pour pouvoir piloter le TD-10 avec une batterie acoustique, il faut la pourvoir de capteurs de batterie (*drum triggers*). Nous allons vous montrer ci-dessous comment installer les capteurs TSC-10 (disponibles en option) sur vos tambours.

1) Fixez le capteur au tambour.



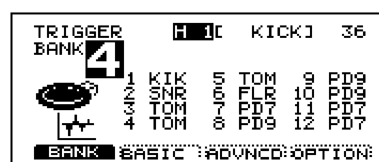
Tambour	Où installer le capteur?
Gr. caisse	Sur la peau (à 5~10 cm du bord)
Caisse cl.	Sur la peau supérieure (à 2~3 cm du bord)
Tom tom	Sur le fût (à côté d'un tendeur, à 1 cm environ du bord)
Floor tom	Sur le fût (à côté d'un tendeur, à 1 cm environ du bord)

Remarque: *S'il vous semble que le capteur d'un tom produit un signal trop faible, fixez-le sur la peau.*

2) Reliez le capteur à une entrée TRIGGER du TD-10 avec un câble mono.

Tambour	Entrée TRIGGER
Grosse caisse	1
Caisse claire	2
Tom tom	3~6

3) Effectuez les réglages nécessaires sur le TD-10.
Appuyez sur [SETUP]-[F1 (TRIG)]-[F1 (BANK)] pour passer à la page adéquate. Placez le curseur sur le numéro du déclencheur pour lequel vous voulez effectuer des réglages et choisissez la valeur voulue avec [DEC]/[INC] ou [VALUE]:



4) Lorsque vous frappez sur un tambour, vous devriez entendre quelque chose.
Si ce n'est pas le cas, déplacez le capteur ou voyez la section "Ordre de réglage des paramètres pour un déclenchement avec des capteurs de batterie" à la page 78.

Remarque: *Assurez-vous que le câble du capteur ne touche pas le bord d'un tambour: vous risqueriez de capter des vibrations externes.*

Remarque: *Nous vous recommandons fortement d'assourdir la grosse caisse et la caisse claire. Si vous vous servez d'un étouffoir en anneau, coupez une partie de l'anneau afin de pouvoir monter le capteur directement sur la peau.*

Remarque: *Pour savoir comment régler le rapport entre force de frappe et volume, veuillez lire la section "Paramètres de base pour entrées TRIGGER (BASIC)" à la page 75.*

7. Liste des Presets

7.1 Drum Kits

No.	Nom	Groupe Percussion	Remarque
1	StudioV	1	
2	BigRock	1	
3	Tight	1	
4	JazzSizl	1	
5	SuperBwl	1	
6	Freak'n	1	
7	OldScool	1	*1
8	TexMex	1	*2
9	GroovIn	1	
10	BtDelayy	1	
11	LatinSet	1	
12	Orch Set	1	
13	BrasRing	1	
14	TR-808	1	*2
15	TR-909	1	*2
16	Dr Spin	1	
17	Memphis	1	
18	Cartoon	3	
19	KornBall	1	*2
20	X-Stick	1	
21	BIG Band	1	
22	lowFI	1	
23	CarTUNE	1	
24	Natural	1	
25	Dirty	1	

No.	Nom	Groupe Percussion	Remarque
26	Far East	1	
27	SnareBuz	1	
28	HEAVy	1	
29	NextDoor	1	
30	Latin 3D	1	
31	Vintage	1	
32	MIDIbrsh	1	
33	SockHop	1	
34	Woody	1	
35	GoFigure	1	
36	70'sRock	1	
37	Brushes	1	*1
38	Electro	1	*2
39	Rock	1	
40	Analog	1	*2
41	Fusion	1	
42	Jazz	1	
43	SLAPBACK	1	
44	COMpress	1	
45	LivnRoom	1	
46	KitCopy1	1	
47	KitCopy2	1	
48	KitCopy3	1	
49	KitCopy4	1	
50	KitCopy5	1	

*1 Conçu pour l'usage de balais

*2 Kit utilisant les sons “#”(voyez plus loin). Pour cette espèce de sons, il faut attendre un peu avant que le Kit suivant ne soit tout à fait chargé.

7.2 Instruments

No.	Instrument	Groupe	Remarques
1	VintageK	V-KICK	
2	26"DeepK	V-KICK	
3	ThickHdK	V-KICK	
4	Round K	V-KICK	
5	Medium K	V-KICK	
6	BigRoomK	V-KICK	
7	Big K	V-KICK	
8	BigLow K	V-KICK	
9	Studio1K	V-KICK	
10	Studio2K	V-KICK	
11	Studio3K	V-KICK	
12	Studio4K	V-KICK	
13	Studio5K	V-KICK	
14	Studio6K	V-KICK	
15	Studio7K	V-KICK	
16	Studio8K	V-KICK	
17	Room 1 K	V-KICK	
18	Room 2 K	V-KICK	
19	Room 3 K	V-KICK	
20	Room 4 K	V-KICK	
21	Room 5 K	V-KICK	
22	Room 6 K	V-KICK	
23	Solid1 K	V-KICK	
24	Solid2 K	V-KICK	
25	Jazz 1 K	V-KICK	
26	Jazz 2 K	V-KICK	
27	18"JazzK	V-KICK	
28	BrshHitK	V-KICK	
29	Wood 1 K	V-KICK	
30	Wood 2 K	V-KICK	
31	Wood 3 K	V-KICK	
32	Maple1 K	V-KICK	
33	Maple2 K	V-KICK	
34	Oak K	V-KICK	
35	Birch K	V-KICK	
36	RoseWodK	V-KICK	
37	OnePly K	V-KICK	
38	WdBeatrK	V-KICK	
39	TakaokaK	V-KICK	
40	Oyster K	V-KICK	
41	Open K	V-KICK	
42	26"HardK	V-KICK	
43	Dry K	V-KICK	
44	DryMed K	V-KICK	
45	DryHardK	V-KICK	
46	DeepDryK	V-KICK	
47	Fusion K	V-KICK	
48	Meat K	V-KICK	
49	SandBagK	V-KICK	
50	BsktBalK	V-KICK	
51	MondVrbK	V-KICK	
52	Sizzle K	V-KICK	
53	NailHitK	V-KICK	
54	Box K	V-KICK	
55	Dance K	V-KICK	
56	House K	V-KICK	
57	Pillow K	V-KICK	
58	Rap K	V-KICK	
59	Hard808K	V-KICK	
60	Boom808K	V-KICK	
61	Noiz808K	V-KICK	
62	Real909K	V-KICK	
63	Wood909K	V-KICK	
64	909HdAtK	V-KICK	
65	ElephntK	V-KICK	
66	Cattle K	V-KICK	
67	Giant K	V-KICK	
68	Door K	V-KICK	
69	Punch K	V-KICK	
70	MachineK	V-KICK	
71	Broken K	V-KICK	
72	BendUp K	V-KICK	
73	HrdNoizK	V-KICK	
74	Trip K	V-KICK	
75	Splat K	V-KICK	
76	Scrach1K	V-KICK	
77	Scrach2K	V-KICK	
78	Hi-Q K	V-KICK	
79	Space K	V-KICK	
80	SynBassK	V-KICK	
81	Elec K	ELEC KICK	#
82	TR808 K	TR808 KICK	#
83	TR909 K	TR909 KICK	#
84	Picolo1S	V-SNARE	*2
85	Pco1RimS	V-SNARE	
86	Picolo2S	V-SNARE	*2
87	Pco2RimS	V-SNARE	
88	Picolo3S	V-SNARE	*2
89	Pco3RimS	V-SNARE	
90	Medium1S	V-SNARE	*2
91	Med1RimS	V-SNARE	
92	Medium2S	V-SNARE	*2
93	Med2RimS	V-SNARE	
94	Medium3S	V-SNARE	*2
95	Med3RimS	V-SNARE	
96	Medium4S	V-SNARE	*2
97	Med4RimS	V-SNARE	
98	Fat1 S	V-SNARE	*2
99	Fat1RimS	V-SNARE	
100	Fat2 S	V-SNARE	*2
101	Fat2RimS	V-SNARE	
102	AcusticS	V-SNARE	*2
103	AcusRimS	V-SNARE	
104	VintageS	V-SNARE	*2
105	VntgRimS	V-SNARE	
106	Maple1 S	V-SNARE	*2
107	Mpl1RimS	V-SNARE	
108	Jazz S	V-SNARE	*2
109	JazzRimS	V-SNARE	
110	Elec S	ELEC SNARE	#
111	TR808 S	TR808 SNARE	#
112	TR909 S	TR909 SNARE	#
113	Brush1 S	SNARE	*1
114	Brush2 S	SNARE	*1
115	BrshTmbS	SNARE	*1
116	MIDIBr1S	SNARE	
117	MIDIBr2S	SNARE	
118	Ballad S	SNARE	
119	Ring S	SNARE	
120	RingRimS	SNARE	
121	13" S	SNARE	
122	13" RimS	SNARE	
123	Rock S	SNARE	
124	RockRimS	SNARE	
125	TD7MpleS	SNARE	
126	TDMplRmS	SNARE	
127	R8MapleS	SNARE	
128	R8MplRmS	SNARE	
129	Funk S	SNARE	
130	FunkRimS	SNARE	
131	Bop S	SNARE	
132	Bop RimS	SNARE	
133	Bronze S	SNARE	
134	BrnzRimS	SNARE	
135	Picolo4S	SNARE	
136	Pco4RimS	SNARE	
137	Picolo5S	SNARE	
138	Pco5RimS	SNARE	
139	Picolo6S	SNARE	
140	Pco6RimS	SNARE	
141	Medium5S	SNARE	
142	Med5RimS	SNARE	
143	Medium6S	SNARE	
144	Med6RimS	SNARE	
145	Medium7S	SNARE	
146	Med7RimS	SNARE	
147	Medium8S	SNARE	
148	Med8RimS	SNARE	
149	Fat3 S	SNARE	
150	Fat3RimS	SNARE	
151	Fat4 S	SNARE	
152	Fat4RimS	SNARE	
153	Fat5 S	SNARE	
154	Fat5RimS	SNARE	
155	DynamicS	SNARE	
156	DynmcRmS	SNARE	
157	Roll S	SNARE	
158	Buzz S	SNARE	
159	NoSnareS	SNARE	
160	Dopin1 S	SNARE	
161	Dopin2 S	SNARE	
162	Reggae S	SNARE	
163	HrdNoizS	SNARE	
164	Cruddy S	SNARE	
165	Dance1 S	SNARE	
166	Dance2 S	SNARE	
167	Anvil S	SNARE	
168	House S	SNARE	
169	HousDpnS	SNARE	
170	HipHop S	SNARE	
171	Real808S	SNARE	
172	Real909S	SNARE	
173	Chu-Hi S	SNARE	
174	Clap! S	SNARE	
175	R70Pwr S	SNARE	
176	Whack S	SNARE	
177	CrsStk 1	SNARE	
178	CrsStk 2	SNARE	
179	CrsStk 3	SNARE	
180	CrsStk 4	SNARE	
181	CrsStk 5	SNARE	
182	CrsStk 6	SNARE	
183	808Crstk	SNARE	
184	Fibre T1	V-TOM	
185	Fibre T2	V-TOM	
186	Fibre T3	V-TOM	
187	Fibre T4	V-TOM	
188	Dry T1	V-TOM	
189	Dry T2	V-TOM	
190	Dry T3	V-TOM	
191	Dry T4	V-TOM	
192	NaturlT1	V-TOM	
193	NaturlT2	V-TOM	
194	NaturlT3	V-TOM	
195	NaturlT4	V-TOM	
196	StudioT1	V-TOM	
197	StudioT2	V-TOM	
198	StudioT3	V-TOM	
199	StudioT4	V-TOM	
200	Maple T1	V-TOM	
201	Maple T2	V-TOM	
202	Maple T3	V-TOM	
203	Maple T4	V-TOM	
204	Jazz T1	V-TOM	
205	Jazz T2	V-TOM	
206	Jazz T3	V-TOM	
207	Jazz T4	V-TOM	
208	Buzz T1	V-TOM	
209	Buzz T2	V-TOM	
210	Buzz T3	V-TOM	
211	Buzz T4	V-TOM	
212	Slap T1	V-TOM	
213	Slap T2	V-TOM	
214	Slap T3	V-TOM	
215	Slap T4	V-TOM	
216	Rock T1	V-TOM	
217	Rock T2	V-TOM	
218	Rock T3	V-TOM	
219	Rock T4	V-TOM	
220	Room T1	V-TOM	
221	Room T2	V-TOM	
222	Room T3	V-TOM	
223	Room T4	V-TOM	
224	Big T1	V-TOM	
225	Big T2	V-TOM	
226	Big T3	V-TOM	
227	Big T4	V-TOM	
228	Punch T1	V-TOM	
229	Punch T2	V-TOM	
230	Punch T3	V-TOM	
231	Punch T4	V-TOM	
232	Brsh1 T1	V-TOM	
233	Brsh1 T2	V-TOM	
234	Brsh1 T3	V-TOM	
235	Brsh1 T4	V-TOM	
236	Brsh2 T1	V-TOM	
237	Brsh2 T2	V-TOM	
238	Brsh2 T3	V-TOM	
239	Brsh2 T4	V-TOM	
240	Oak T1	V-TOM	
241	Oak T2	V-TOM	
242	Oak T3	V-TOM	
243	Oak T4	V-TOM	
244	VintgeT1	V-TOM	
245	VintgeT2	V-TOM	
246	VintgeT3	V-TOM	
247	VintgeT4	V-TOM	
248	Dark T1	V-TOM	
249	Dark T2	V-TOM	
250	Dark T3	V-TOM	
251	Dark T4	V-TOM	
252	FusionT1	V-TOM	
253	FusionT2	V-TOM	
254	FusionT3	V-TOM	
255	FusionT4	V-TOM	
256	AttackT1	V-TOM	
257	AttackT2	V-TOM	
258	AttackT3	V-TOM	
259	AttackT4	V-TOM	
260	Hall T1	V-TOM	
261	Hall T2	V-TOM	
262	Hall T3	V-TOM	
263	Hall T4	V-TOM	
264	Birch T1	V-TOM	
265	Birch T2	V-TOM	
266	Birch T3	V-TOM	
267	Birch T4	V-TOM	
268	Beech T1	V-TOM	
269	Beech T2	V-TOM	
270	Beech T3	V-TOM	
271	Beech T4	V-TOM	
272	Micro T1	V-TOM	
273	Micro T2	V-TOM	
274	Micro T3	V-TOM	
275	Micro T4	V-TOM	
276	Hand T1	V-TOM	
277	Hand T2	V-TOM	
278	Hand T3	V-TOM	
279	Hand T4	V-TOM	
280	Bend T1	V-TOM	
281	Bend T2	V-TOM	
282	Bend T3	V-TOM	
283	Bend T4	V-TOM	
284	Bowl T1	V-TOM	
285	Bowl T2	V-TOM	
286	Bowl T3	V-TOM	
287	Bowl T4	V-TOM	
288	Dirty T1	V-TOM	
289	Dirty T2	V-TOM	
290	Dirty T3	V-TOM	
291	Dirty T4	V-TOM	
292	Space T1	V-TOM	
293	Space T2	V-TOM	
294	Space T3	V-TOM	
295	Space T4	V-TOM	
296	AnalogT1	V-TOM	
297	AnalogT2	V-TOM	
298	AnalogT3	V-TOM	
299	AnalogT4	V-TOM	
300	Noise T1	V-TOM	
301	Noise T2	V-TOM	
302	Noise T3	V-TOM	
303	Noise T4	V-TOM	
304	Elec T1	ELEC TOM1	#
305	Elec T2	ELEC TOM2	#
306	Elec T3	ELEC TOM3	#
307	Elec T4	ELEC TOM4	#
308	TR808 T1	TR808 TOM1	#
309	TR808 T2	TR808 TOM2	#
310	TR808 T3	TR808 TOM3	#
311	TR808 T4	TR808 TOM4	#
312	TR909 T1	TR909 TOM1	#
313	TR909 T2	TR909 TOM2	#
314	TR909 T3	TR909 TOM3	#
315	TR909 T4	TR909 TOM4	#
316	Pure HH	HI-HAT	
317	BrightHH	HI-HAT	
318	Jazz HH	HI-HAT	
319	Thin HH	HI-HAT	
320	Pop HH	HI-HAT	
321	Heavy HH	HI-HAT	
322	Dark HH	HI-HAT	
323	Light HH	HI-HAT	
324	12" HH	HI-HAT	
325	13" HH	HI-HAT	
326	14" HH	HI-HAT	
327	15" HH	HI-HAT	
328	HandC HH	HI-HAT	
329	Brush1HH	HI-HAT	
330	Brush2HH	HI-HAT	
331	SizzleHH	HI-HAT	
332	TambrnHH	HI-HAT	
333	MaracsHH	HI-HAT	
334	TR808 HH	HI-HAT	
335	TR909 HH	HI-HAT	
336	CR78 HH	HI-HAT	
337	Mtl808HH	HI-HAT	
338	Mtl909HH	HI-HAT	
339	Mtl78 HH	HI-HAT	
340	Med16 Cr	CRASH	
341	Med18 Cr	CRASH	
342	Quik16Cr	CRASH	
343	Quik18Cr	CRASH	
344	Dark16Cr	CRASH	
345	Dark18Cr	CRASH	
346	Rock16Cr	CRASH	
347	Rock18Cr	CRASH	
348	Brsh1 Cr	CRASH	
349	Brsh2 Cr	CRASH	
350	SzlBr Cr	CRASH	
351	Swell Cr	CRASH	
352	Splsh 8	"CRASH	
353	Splsh10	"CRASH	
354	Splsh12	"CRASH	
355	HdSpl 8	"CRASH	
356	HdSpl10	"CRASH	
357	DkSpl10	"CRASH	
358	China10	"CRASH	
359	China12	"CRASH	
360	China18	"CRASH	
361	China20	"CRASH	
362	SzlChina	CRASH	
363	SwlChina	CRASH	
364	PgyzBack	CRASH	

Appendice

No.	Instrument	Groupe	Remarques
365	PgyCrsh1	CRASH	
366	PgyCrsh2	CRASH	
367	PgyCrsh3	CRASH	
368	PgyCrsh4	CRASH	
369	PgyCrsh5	CRASH	
370	PgyCrsh6	CRASH	
371	PgSplsh1	CRASH	
372	PgSplsh2	CRASH	
373	PhaseCym	CRASH	
374	Jazz Rd	RIDE	*2
375	Jazz RdB	RIDE	
376	Jazz RdX	RIDE	*2
377	Pop Rd	RIDE	*2
378	Pop RdB	RIDE	
379	Pop RdX	RIDE	*2
380	Rock Rd	RIDE	*2
381	Rock RdB	RIDE	
382	Rock RdX	RIDE	*2
383	Lite Rd	RIDE	*2
384	Lite RdB	RIDE	
385	Lite RdX	RIDE	*2
386	Quick Rd	RIDE	
387	Brsh1 Rd	RIDE	
388	Brsh2 Rd	RIDE	
389	SzlBr Rd	RIDE	
390	Szl1 Rd	RIDE	*2
391	Szl1 RdB	RIDE	
392	Szl1 RdX	RIDE	*2
393	Szl2 Rd	RIDE	*2
394	Szl2 RdB	RIDE	
395	Szl2 RdX	RIDE	*2
396	Szl3 Rd	RIDE	*2
397	Szl3 RdB	RIDE	
398	Szl3 RdX	RIDE	*2
399	Szl4 Rd	RIDE	
400	Pgy Rd1	RIDE	*2
401	Pgy Rd1B	RIDE	
402	Pgy Rd1X	RIDE	*2
403	Pgy Rd2	RIDE	*2
404	Pgy Rd2B	RIDE	
405	Pgy Rd2X	RIDE	*2
406	Cowbell1	PERCUSSION	
407	Cowbell2	PERCUSSION	
408	CowblDuo	PERCUSSION	
409	Tambrn 1	PERCUSSION	
410	Tambrn 2	PERCUSSION	
411	Tambrn 3	PERCUSSION	
412	CongaHMt	PERCUSSION	
413	CongaHOp	PERCUSSION	
414	CongaHSl	PERCUSSION	
415	CongaMMt	PERCUSSION	
416	CongaMOp	PERCUSSION	
417	CongaMSl	PERCUSSION	
418	CongaLMt	PERCUSSION	
419	CongaLOp	PERCUSSION	
420	CongaLSl	PERCUSSION	
421	BongoHMt	PERCUSSION	
422	BongoHOp	PERCUSSION	
423	BongoHSl	PERCUSSION	
424	BongoLMt	PERCUSSION	
425	BongoLOp	PERCUSSION	
426	BongoLSl	PERCUSSION	
427	Timbal1H	PERCUSSION	
428	Timbal1L	PERCUSSION	
429	Timbal2H	PERCUSSION	
430	Timbal2L	PERCUSSION	
431	VibraSlp	PERCUSSION	
432	Maracas	PERCUSSION	
433	Shaker	PERCUSSION	
434	Claves	PERCUSSION	
435	CabasUp	PERCUSSION	
436	CabasDwn	PERCUSSION	
437	PandroMt	PERCUSSION	
438	PandroOp	PERCUSSION	
439	PandroSl	PERCUSSION	
440	SurdoHMt	PERCUSSION	
441	SurdoHOp	PERCUSSION	
442	SurdoLMt	PERCUSSION	
443	SurdoLOp	PERCUSSION	
444	WhislLng	PERCUSSION	
445	WhislSht	PERCUSSION	
446	Agogo H	PERCUSSION	
447	Agogo L	PERCUSSION	
448	GiroLng1	PERCUSSION	
449	GuiroSht	PERCUSSION	
450	GiroLng2	PERCUSSION	
451	CuicaMt1	PERCUSSION	
452	CuicaOpn	PERCUSSION	
453	CuicaLow	PERCUSSION	
454	CuicaMt2	PERCUSSION	
455	ConcrtBD	PERCUSSION	
456	Timpani	PERCUSSION	
457	TmpHndMt	PERCUSSION	
458	MuteTimp	PERCUSSION	
459	Hand Cym	PERCUSSION	
460	Castanet	PERCUSSION	
461	TringlOp	PERCUSSION	
462	TringlMt	PERCUSSION	
463	WdBlockH	PERCUSSION	
464	WdBlockL	PERCUSSION	
465	Sleibell	PERCUSSION	
466	TablaNa	PERCUSSION	
467	TablaTin	PERCUSSION	
468	TablaTun	PERCUSSION	
469	TablaTe	PERCUSSION	
470	TablaTi	PERCUSSION	
471	BayaGe	PERCUSSION	
472	BayaKa	PERCUSSION	
473	BayaGin	PERCUSSION	
474	BayaSl	PERCUSSION	
475	TlkinDrm	PERCUSSION	
476	BellTree	PERCUSSION	
477	BendGong	PERCUSSION	
478	TinyGong	PERCUSSION	
479	Gong	PERCUSSION	
480	TemplBel	PERCUSSION	
481	Taiko	PERCUSSION	
482	Caxixi	PERCUSSION	
483	Kalimba	PERCUSSION	
484	SteelDrm	PERCUSSION	
485	Glcknspl	PERCUSSION	
486	Vibraphn	PERCUSSION	
487	Marimba	PERCUSSION	
488	Xylophon	PERCUSSION	
489	Tublrbel	PERCUSSION	
490	Celesta	PERCUSSION	
491	808Clap	PERCUSSION	
492	808Cwbl1	PERCUSSION	
493	808Cwbl2	PERCUSSION	
494	808Marcs	PERCUSSION	
495	808Clavs	PERCUSSION	
496	808CongH	PERCUSSION	
497	808CongM	PERCUSSION	
498	808CongL	PERCUSSION	
499	78 Cowbl	PERCUSSION	
500	78 Guiro	PERCUSSION	
501	78 Marcs	PERCUSSION	
502	78 MBeat	PERCUSSION	
503	78 Tmbrn	PERCUSSION	
504	AirDrive	OTHER	
505	Burt	OTHER	
506	Biwa	OTHER	
507	Boing1	OTHER	
508	RvsBoin1	OTHER	
509	Boing2	OTHER	
510	RvsBoin2	OTHER	
511	Bounce	OTHER	
512	CarDoor	OTHER	
513	CarHorn	OTHER	
514	Glass	OTHER	
515	Hammer	OTHER	
516	Hi-Q	OTHER	
517	MtlNoise	OTHER	
518	MtlPhase	OTHER	
519	Orch Hit	OTHER	
520	OnKey	OTHER	
521	Punch	OTHER	
522	TapeStop	OTHER	
523	RvsTStop	OTHER	
524	TechTamb	OTHER	
525	TechNoiz	OTHER	
526	AfStmp	OTHER	
527	Barrel	OTHER	
528	ChinaDuo	OTHER	
529	Ou!	OTHER	
530	Ou! Up	OTHER	
531	Nope!	OTHER	
532	Snaps	OTHER	
533	Scrach 1	OTHER	
534	Scrach 2	OTHER	
535	Scrach 3	OTHER	
536	Scrach 4	OTHER	
537	Scrach 5	OTHER	
538	Gt Slide	OTHER	
539	RvsGtSld	OTHER	
540	GtScrach	OTHER	
541	RvsGtScr	OTHER	
542	BsSlide	OTHER	
543	RvsBSlid	OTHER	
544	WahGtDw1	OTHER	
545	WahGtUp1	OTHER	
546	WahGtDw2	OTHER	
547	WahGtUp2	OTHER	
548	CutGtDwn	OTHER	
549	CutGtUp	OTHER	
550	Chord 1	OTHER	
551	Chord 2	OTHER	
552	Chord 3	OTHER	
553	BrsFall1	OTHER	
554	BrsFall2	OTHER	
555	BrsFall3	OTHER	
556	BrsFall4	OTHER	
557	TB Bass	OTHER	
558	SlapBass	OTHER	
559	SawWave	OTHER	
560	Click	OTHER	
561	Bucket	OTHER	
562	TrashCan	OTHER	
563	Hoo!	OTHER	
564	ElecBird	OTHER	
565	Gun Shot	OTHER	
566	Mystery	OTHER	
567	Monster	OTHER	
568	KnockDwn	OTHER	
569	TimeTrip	OTHER	
570	RvsKick1	OTHER	
571	RvsKick2	OTHER	
572	RvsSnr 1	OTHER	
573	RvsSnr 2	OTHER	
574	RvsAnvil	OTHER	
575	RvsTom	OTHER	
576	RvsCrash	OTHER	
577	RvsChina	OTHER	
578	RvsBelTr	OTHER	
579	Rvs Hi-Q	OTHER	
580	RvsMFaze	OTHER	
581	RvsAirDr	OTHER	
582	Count 1	OTHER	
583	Count 2	OTHER	
584	Count 3	OTHER	
585	Count 4	OTHER	
586	Count 5	OTHER	
587	Count 6	OTHER	
588	Count 7	OTHER	
589	Count 8	OTHER	
590	Count 9	OTHER	
591	Count 10	OTHER	
592	Count 11	OTHER	
593	Count 12	OTHER	
594	Count 13	OTHER	
595	CountAnd	OTHER	
596	Count E	OTHER	
597	Count A	OTHER	
598	Count Ti	OTHER	
599	Count Ta	OTHER	
600	OFF	OTHER	

*1 Fonctionne aussi avec la technique de balayage *Sweep/Swish*.

*2 Est sensible à la position.

Remarque: *Un “X” derrière un nom d’instrument signifie que qu’il s’agit d’un son “Cross-Fade”. Il y a donc une combinaison de deux sons que vous pouvez piloter par la force avec laquelle vous jouez (Velocity).*

Remarque: *Les instruments avec un “#” sont plus complexes. Cela signifie qu’ils sont chargés un peu plus lentement que les autres.*

Remarque: *N’oubliez pas que vous ne pouvez pas assigner tous les instruments à toutes les entrées TRIGGER. Voyez p. 99.*

8. Fiche technique

TD-10 Percussion Sound Module

Génération de son
Variable Drum Modeling (COSM)

Polyphonie
56 voix

Instruments (sons)
Drum: 600
Accompagnement: 54

Drum Kits
50

Drum Kit Chains
16 chaînes (32 maillons par chaîne)

Paramètres Instrument
Batterie acoustique: matériau du fût, profondeur du fût, type de peau, réglage de la tension de la peau, étouffement, réglage de la tension du timbre

Batterie électronique: Attaque, hauteur du son, hauteur du bruit, chute, balance bruit/son, variation de hauteur

TR-808, TR-909: Attaque, accord, timbre, impact, chute

Autres: Hauteur, chute

Paramètres Studio
Types: 10, Room Size, Wall Type, Ambience Mic Position, Mic Type, Mic Position

Paramètres de mixage
Volume, Pan, Output Select

Compresseur/Egaliseur
Compresseurs x 10, égaliseurs paramétriques à 2 bandes x 10, égaliseur Master à 3 bandes

Types d'effets (30)
Reverb (14 types), Delay (4 types), Flanger → Delay (2 types), Phaser → Delay (2 types), Chorus → Delay (2 types), Pitch Shift Delay (2 types), 3D-Delay (2 types), Flying 3D-Delay (2 types)

Assignation de note (groupes de percussion)
4 groupes Percussion, plage de notes: 22~93

Paramètres Trigger (déclenchement)
Trigger type (Scan Time, Retrigger Cancel, Mask Time, Crosstalk), Sensitivity, Threshold, Curve

Séquenceur
Motifs préprogrammés: 50, motifs utilisateurs: 50
Pistes: 4
Fonction Play: One Shot, Loop, Tap
Résolution: 192 battements par noire
Enregistrement: temps réel

Paramètres du métronome
Time Signature, Interval, Volume, Output Select (Master/Phones Only)

Instruments: 16 (Voice Counting, Click, Cowbell, etc.)

Tempo
20~260

Ecran
Cristaux liquides, 64 x 160 points, éclairé
Affichage à diodes à 8 segments, 3 caractères

Curseurs (6)
Kick, Snare, HiHat, Others, Backing, Click

Bouton Preview
1 (sensible au toucher)

Bornes
Entrées Trigger (doubles) x 12, sorties x 8 (4 paires stéréo), casque, entrée Monitor Mix (stéréo), pédale charleston (HiHat), commutateur au pied (double), bornes MIDI (IN, OUT/THRU), connecteur pour carte d'extension, connecteur pour carte de mémoire

Niveau de sortie nominal
+4 dBm (sorties audio)

Impédance de sortie
330Ω

Alimentation
AC 117V, 230V, 240V

Consommation
18W

Dimensions
305 (L) x 245 (P) x 90 (H) mm

Poids
2,3 kg

Accessoires
Manuel, cordon d'alimentation, vis (M5 x 12) x 4

Options

Pad (PD-120, PD-100, PD-9, PD-7, PD-5), Kick Trigger Unit (KD-7), pédale HiHat (FD-7), support Pro (MDS-10), support Trap /support Stage/support Compact (MDS-7U), support pour cymbales (MDY-7U), support pour pad (MDH-7U), commutateur au pied (BOSS FS-5U), câble Y pour deux commutateurs au pied (PCS-31), carte de mémoire (M-512E)

Remarque: *0 dBm=0.775 Vrms*

Remarque: *Les caractéristiques de ce produit sont susceptibles d'être modifiées sans avis préalable.*

Lexique

Vous trouverez ci-dessous un certain nombre de termes qui reviennent souvent dans ce manuel.

Ambience Il s'agit de (la simulation de) l'acoustique de l'environnement dans lequel vous jouez. Le TD-10 vous permet d'en définir les dimensions, le matériau des murs et l'emplacement des micros d'ambiance (qui enregistrent le son de la salle).

Ambience Output Level Détermine le volume du son d'ambiance pour tout le Kit. Vous pouvez le comparer au volume du retour d'effet qui permet de régler le niveau du signal de sortie d'un processeur d'effet sur une console de mixage.

Ambience Send Level Détermine le niveau d'envoi de chaque instrument à l'effet Ambience.

Append Fonction d'édition du séquenceur du TD-10 permettant de joindre deux motifs distincts pour n'en faire qu'un.

AUX 1, 2 Il s'agit d'entrées TRIGGER auxquelles vous pouvez brancher des pads supplémentaires. Ces pads peuvent faire fonction de "commutateurs" pour diverses fonctions ou servir simplement pour piloter des sons. Notez toutefois que vous ne pouvez pas traiter les sons pilotés à partir de ces entrées avec un égaliseur ou un compresseur.

Boutons de fonction Les quatre boutons [F1]~[F4] sous l'écran sont des boutons dont la fonction varie selon la page d'écran affichée. L'intitulé de leur fonction du moment est toujours affiché dans le bas de l'écran.

Bulk Dump Ce terme désigne le transfert de blocs de données du TD-10 vers un instrument externe pour les y sauvegarder. Ce transfert se fait via un câble MIDI. Les données transmises de la sorte ne peuvent être utilisées que sur le TD-10.

Capteur Voyez *Drum Trigger*.

Carte de mémoire Il s'agit de la carte M-512E qui vous permet de sauvegarder des données séquenceur ainsi que des Drum Kits. Le connecteur de ce type de carte est situé au dos du TD-10 (MEMORY CARD).

Chaîne Voyez "Drum Kit Chain".

Charleston Voyez Pédale HiHat.

Compresseur Tout studio d'enregistrement se sert de compresseurs car il est vital de pouvoir contrôler les crêtes de signal afin de maintenir un niveau d'écoute adéquat. Il peut aussi être utilisé pour modifier le timbre du son et constitue un outil important pour la finition du son.

Contrôleur Un contrôleur ou source de pilotage représente tout ce qui peut piloter un instrument

MIDI. Il peut s’agir d’un clavier, d’un pad, d’une guitare MIDI (SPD-11/PAD-80 etc.).

CONTROL ROOM Le menu Control Room constitue en fait la “régie” du TD-10: vous y trouverez la console de mixage, des compresseurs, des égaliseurs et des effets numériques. C’est une des trois sections principales (instrument, studio, control room) de la structure du TD-10.

Curseur Partie contrastée de l’écran qui indique le paramètre en cours d’édition. La valeur du paramètre indiqué par le curseur d’écran peut être modifiée avec les boutons [DEC]/[INC] ou la molette [VALUE].

[DEC] Lorsque vous appuyez sur ce bouton, la valeur indiquée par le curseur d’écran est diminuée d’une unité. Pour les paramètres On/Off, ce bouton sélectionne OFF (coupé). Pour des sauts de valeurs importants, il vaut mieux utiliser [VALUE].

Decay Ce paramètre intervient lors de l’édition de sons (instruments). ll détermine le temps de chute d’un son.

DIRECT 1, 2, 3 Ces paires de sorties (3 stéréo ou 6 mono) peuvent servir à envoyer des sons individuels vers un canal de console de mixage afin de les traiter séparément. Vous pouvez également assigner Ambience à l’une de ces sorties. Les effets numériques, par contre, ne peuvent sortir que via les sorties MASTER.

Drum Kit Ensemble de réglages comprenant tous les paramètres Instrument, Studio et Control Room.

Drum Kit Chain Une chaîne de Drum Kits vous permet de programmer une suite pouvant comprendre jusqu’à 32 Kits. Vous pouvez ainsi préprogrammer tous les Kits dont vous aurez besoin sur scène, par exemple.

Drum Trigger Ou capteur. Il s’agit d’un capteur placé sur le fût ou sur la peau d’un tambour acoustique (grosse caisse, caisse claire, toms). Lorsque vous frappez sur le tambour, vous pilotez un son du TD-10.

EDIT “Editer” signifie modifier un paramètre (de son, d’effet, ou de données de séquenceur).

Effets Le TD-10 offre plusieurs effets numériques tels que Reverb, Delay, Flanger, Chorus et Phaser. A l’écran, le mot anglais “effects” est souvent abrégé sous la forme “FX”.

Egaliseur (EQ) Un égaliseur vous permet d’intervenir à plusieurs endroits du spectre sonore. Le nombre d’endroits dépend du nombre de bandes de l’égaliseur. Le TD-10 permet de traiter les sons individuels avec des égaliseurs à 2 bandes (sauf pour les sons pilotés par les entrées AUX 1,2) mais dispose d’un égaliseur 3 bandes pour traiter le son global.

Enregistrement “Enregistrer” signifie ici mémoriser avec le séquenceur ce que vous jouez. En fait, le séquenceur n’enregistre pas de son (à la différence d’un enregistreur à bande) mais il garde en mémoire les notes (numéros de note) jouées, la force de frappe utilisée (velocity) et la durée des notes (Gate Time).

Expansion Board Désigne les cartes d’extension. Une telle carte contient des sons supplémentaires pour le TD-10 et peut être installée dans l’orifice situé sous le TD-10.

FD-7 Pédale de charleston (HiHat).

Foot Switch Un commutateur au pied (disponible en option) tel que le BOSS FS-5U vous permet de sélectionner des Drum Kits, de faire démarrer et d’arrêter le séquenceur, etc.

FS-5U Pédale à usage général pouvant être utilisée avec le TD-10 et comme commutateur au pied avec d’autres appareils ou instruments.

FX Transcription du mot anglais “effects” (prononciation identique). |Sur le TD-10, ce terme désigne les effets numériques internes.

FX Send Level Ce paramètre vous permet de déterminer le niveau avec lequel les instruments individuels sont envoyés aux effets.

Groupe Percussion Dans ce manuel, ce terme fait référence non pas à un groupe de musiciens mais à l’assignation d’instruments (sons) du TD-10 à 60 numéros de note MIDI. Une telle assignation est importante lorsque vous pilotez le TD-10 via MIDI à partir d’un clavier, d’un pad ou d’un séquenceur externe. Vous pouvez programmer jusqu’à quatre groupes de percussion et déterminer celui que vous voulez utiliser pour chaque Drum Kit.

[INC] Lorsque vous appuyez sur ce bouton, la valeur indiquée par le curseur d’écran est augmentée d’une unité. Pour les paramètres On/Off, ce bouton sélectionne ON (activé). Pour des sauts de valeurs importants, il vaut mieux utiliser la molette [VALUE].

Initialiser Cette procédure ramène tous les paramètres à leur valeur usine.

INST Terme générique pour tous les sons (batterie et autres). Dans de nombreux cas (pour les Parts d’un motif, par exemple), le nom des différents instruments s’affiche (piano, guitare, etc.)

KD-7 Ou Roland Kick Trigger Unit, en fait une surface sensible au touche qui encaisse les coups de la pédale de grosse caisse et les envoie au TD-10.

M-512E C’est le SEUL type de carte de mémoire Roland que vous puissiez utiliser avec le TD-10. (Voyez *Carte de mémoire*).

MASTER OUTPUT Ces sorties constituent la sortie globale du TD-10. Tous les sons et tous les effets à

l’exception des sons qui sortent éventuellement via une des sorties DIRECT passent par là.

Métronome Le métronome vous donne une référence temporelle durant les répétitions ou lors d’un enregistrement ou d’une reproduction.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) Le MIDI est une norme internationale permettant aux instruments de musique électroniques de communiquer entre eux. Pratiquement tous les instruments produits à l’heure actuelle répondent à cette norme. Vous pouvez donc les utiliser pour piloter le TD-10 (même lorsqu’ils sont d’une autre marque que Roland). Inversement, les pads que vous avez branchés au TD-10 peuvent également piloter des générateurs de sons ou des échantillonneurs externes via MIDI.

MIDI (prise) Ce type de prise vous permet de brancher le TD-10 à d’autres instruments de musique électroniques. Vous pouvez ainsi synchroniser le tempo interne avec d’autres appareils, faire des enregistrements et sauvegarder des données. Reliez le TD-10 avec un câble MIDI à des appareils compatibles MIDI. Si vous ne disposez pas d’autres appareils MIDI, vous n’avez pas besoin des bornes MIDI.

MIDI Soft Thru Le TD-10 dispose d’une borne combinée MIDI OUT/THRU. La fonction MIDI Soft Thru détermine la fonction de cette borne. Si ce paramètre est sur “ON”, le TD-10 retransmet directement toutes les données qui lui arrivent via MIDI IN à la borne MIDI OUT/THRU (qui fait alors office de borne “THRU”).

MIX IN Cette entrée vous permet de brancher une source sonore externe (module, lecteur CD, etc.) que vous pouvez écouter via les sorties MASTER ou PHONES du TD-10 (ou uniquement via le casque si vous avez choisi cette option). Le volume de l’entrée MIX IN est déterminé au moyen de la commande [MIX IN] située en face avant.

Motif Voyez *Pattern*.

Muffling Vous rencontrerez ce terme à plusieurs pages d’écran. Il s’agit du terme anglais pour “étouffer, assourdir” en l’occurrence de l’étouffement des tambours (avec du ruban, des couvertures, etc.) afin d’éviter une surabondance d’harmoniques. Le TD-10 offre diverses options pour étouffer virtuellement vos tambours: pas d’étouffement, étouffement avec des rubans adhésifs, des anneaux, du feutre ou une couverture (tout dépend aussi de l’instrument en question: la couverture n’est bien sûr disponible que pour la grosse caisse).

Numéro de note Chaque son d’instrument est assigné à une touche (une note) du clavier, y compris les sons de batterie et les groupes de percussion.

Pad Switch Cette fonction vous permet d’utiliser des pads comme commutateurs pour sélectionner des Kits, faire démarrer ou arrêter le séquenceur, etc.

Pad Pattern Cette fonction vous permet de faire démarrer la reproduction d’un motif d’un seul coup de baguette sur un pad.

Paramètre Chaque réglage que vous pouvez modifier sur le TD-10 est un paramètre. Exemples de paramètres de sons: “Shell Depth” et “Volume”. Exemples de paramètres de séquenceur: “Tempo” et “Measure Length”. La modification de paramètres est appelée “édition”.

Part Mute Cette fonction vous permet de couper momentanément la reproduction d’un Part.

Panpot Ce paramètre permet de déterminer la place du son dans l’image stéréo. Le TD-10 offre 7 positions vers la gauche et 7 positions vers la droite.

Pattern Ou“motifs”; il s’agit d’un groupe de données enregistrées par le séquenceur. Ces motifs peuvent être destinés à n’importe lequel des quatre Parts (Part 1, Part 2, Part Bass, Part Drum).

PD-5 Pad “Single Trigger” (à déclencheur unique; vous ne pouvez donc pas piloter de sons Rim). Diamètre: 222 mm (8-3/4 pouces).

PD-7 Pad “Dual Trigger” (à double déclencheur: bord et peau); permet de piloter deux sons différents. Diamètre: 192 mm (7-9/16 pouces).

PD-9 Pad “Dual Trigger” (à double déclencheur: bord et peau); permet de piloter deux sons différents. Diamètre: 254 mm (10 inch).

PD-100 Pad “Single Trigger” (à déclencheur unique; vous ne pouvez donc pas piloter de sons Rim). Diamètre: 300 mm (11-13/16 pouces). La peau est faite d’une sorte de membrane spéciale qui permet de jouer avec des balais.

PD-120 Pad “Dual Trigger” (à double déclencheur: bord et peau); permet de piloter deux sons différents. Diamètre: 350 mm (13-13/16 pouce). La peau est faite d’une sorte de membrane spéciale qui permet de jouer avec des balais.

Pédale HiHat (FD-7) Cette pédale joue le rôle d’une pédale de charleston dans une batterie électronique de Roland.

Preview Le bouton [PREVIEW] en face avant vous permet (durant l’édition notamment) de piloter des sons, ce qui est pratique lorsque vous n’avez pas branché de pads au TD-10. A l’instar des pads, le bouton [PREVIEW] est sensible à la dynamique.

Quick Play Il s’agit d’une fonction de reproduction du séquenceur du TD-10. La reproduction Quick Play commence dès le premier événement MIDI du motif et passe donc toute pause éventuelle au début de l’enregistrement.

Rim Shot Technique de jeu avec laquelle vous frappez simultanément la peau et le bord de la caisse claire. Le TD-10 vous permet d'utiliser cette technique pour piloter un deuxième son à partir du même pad.

Reset Time Ce paramètre est lié à la fonction de reproduction Tap du séquenceur. Il détermine l'intervalle de temps au bout duquel la reproduction reprend.

Sensibilité à la position Sur un tambour acoustique, le timbre du son varie en fonction de l'endroit où vous le frappez (plutôt vers le centre ou plutôt vers le bord). Le TD-10 peut rendre cette variation (pour la caisse claire et la cymbale Ride).

Séquenceur Un séquenceur est soit un appareil à part entière (tel que le MC-50MKII) soit un logiciel musical dans un ordinateur qui enregistre et reproduit des données MIDI. Vous pouvez enregistrer ces données *en temps réel* (vous enregistrez exactement ce que vous jouez comme vous le jouez)ou *pas à pas* (step time): cela vous permet d'entrer les notes une à une. Le séquenceur du TD-10 n'offre que l'enregistrement en temps réel.

STEP Ce terme désigne un maillon dans une chaîne de Drum Kits. Une telle chaîne peut contenir jusqu'à 32 Kits (maillons).

STUDIO "Studio" est l'une des trois sections principales de la structure du TD-10 (instrument, studio, control room). Les paramètres "studio" vous permettent de définir l'espace dans lequel vous jouez. Vous pouvez donc régler des paramètres tels que la taille de la salle, le matériau des murs, le type et l'emplacement des micros d'ambiance.

Trigger Lorsque vous frappez sur un pad, vous envoyez une forme d'onde au TD-10 et celui-ci y réagit en produisant un son. Cette forme d'onde est appelée signal de déclenchement (trigger). Ces signaux sont reçus par les entrées TRIGGER en face arrière et l'indicateur Trigger dans le coin supérieur gauche de la face avant indique si les signaux de déclenchement sont reçus convenablement.

VALUE Cette molette permet de changer rapidement les valeurs lorsque vous avez de grands bonds à faire. Pour les changements plus fins, utilisez les boutons [DEC]/[INC].

V•Drums System Il s'agit de tout le système comprenant les pads, les pédales et un stand. Le TD-10 en constitue le noyau.

V-EDIT Il s'agit de la série de paramètres propres au processus Variable Drum Modeling. V-EDIT n'est disponible que pour les entrées TRIGGER 1~6.

V-SNARE, V-KICK, V-TOM Ces groupes d'instruments sont pourvus de possibilités V-EDIT. Si vous sélectionnez un de ces instruments pour les entrées TRIGGER 1~6, vous pouvez utiliser les paramètres V-EDIT.

9. Implémentation MIDI

PERCUSSION SOUND MODULE (TRIGGER SECTION) Date : May. 1, 1997

Model TD-10 **MIDI Implementation Chart** Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1–16, OFF 1–16, OFF	X X	Memorized (Non-Volatile)
Mode	Default Messages Altered	MODE 3 X **************	X X	
Note Number :	True Voice	0–127 **************	X	
Velocity	Note ON Note OFF	O X	X X	
After Touch	Key's Ch's	O X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change	1 4 6 7 10 16 17 64 100, 101	X *1 O *1 X X X O *1 O *1 X X	X X X X X X X X X	Modulation Foot control Data entry Volume Panpot General purpose controller 1 General purpose controller 2 Hold 1 RPN LSB, MSB
Program Change	: True #	X **************	X	
System Exclucive		O	O	
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	X X	X X	
Aux Message	: All sound off : Reset all controllers : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : System Reset	X X X X X X	X X X X X X	
Notes		* 1 O X is selectable.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : No

PERCUSSION SOUND MODULE (SOUND MODULE SECTION) Date : May. 1, 1997

Model TD-10

MIDI Implementation Chart

Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	X X	1–16, OFF 1–16, OFF	Memorized (Non-Volatile)
Mode	Default Messages Altered	X X **************	MODE 3 X	
Note Number :	 True Voice	X **************	0–127 0–127	
Velocity	Note ON Note OFF	X X	O X	
After Touch	Key's Ch's	X X	O X	
Pitch Bend		X	O *3	
Control Change	1 4 6 7 10 16 17 64 100, 101	X X X X X X X X X	X *1, 2 O *1, 2 O O O O *1, 2 O *1, 2 O *3 O *3	Modulation Foot control Data entry Volume Panpot General purpose controller 1 General purpose controller 2 Hold 1 RPN LSB, MSB
Program Change	 : True #	O **************	O	Program Number Backing Part : 1-54 Drum Part : 1-128
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	X X	X X	
Aux Message	: All sound off : Reset all controllers : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : System Reset	X X X X X X	O (120 , 126, 127) O X O (123 -127) O X	
Notes		* 1 O X is selectable. * 2 Drum part only. * 3 Backing part only.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY   Mode 2 : OMNI ON, MONO   O : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY   Mode 4 : OMNI OFF, MONO   X : No

Appendice

PERCUSSION SOUND MODULE (SEQUENCER SECTION) Date : May. 1, 1997

Model TD-10 **MIDI Implementation Chart** Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1–16, OFF 1–16, OFF	1–16, OFF 1–16, OFF	Memorized (Non-Volatile)
Mode	Default Messages Altered	MODE 3 X **************	X X	
Note Number :	True Voice	0-127 **************	0-127 0-127	
Velocity	Note ON Note OFF	O X	O X	
After Touch	Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend		O *6	O *6	
Control Change	1 4 6 7 10 16 17 64 100, 101	X *1 O *1 O O *2 O *2 O *1 O *1 O O	X *1, 5 O *1, 5 X X X O *1, 5 O *1, 5 O *6 X *6	Modulation Foot control Data entry Volume Panpot General purpose controller 1 General purpose controller 2 Hold 1 RPN LSB, MSB
Program Change	: True #	O *2 **************	X	Program Number Backing Part : 1-54 Drum Part : 1-128
System Exclucive		O	O (do not record)	
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	O O X	X O X	
System Real Time	: Clock : Commands	O O	X *1, *3 X *1, *4	
Aux Message	: All sound off : Reset all controllers : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : System Reset	X X X X O X	O O X O (123 -127) O X	
Notes		* 1 O X is selectable. * 2 Only when pattern is selected. * 3 Receives when “Sync Mode” setting is “External,” “Auto,” or “MIDI→DELAY.” * 4 Receives when “Sync Mode” setting is “External,” “Auto,” or “Remote.”		* 5 Drum part only. * 6 Backing part only.

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Yes

Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : No

PARTIE IV. MONTAGE DU TD-10K/B

1. Assemblage du support (MDS-10)

Cette partie vous montre comment assembler le système de batterie.

Remarque: *L'aspect extérieur ainsi que les caractéristiques de ce produit sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable.*

1.1 Eléments du TD-10K/B

Le TD-10K/B est constitué des éléments suivants:

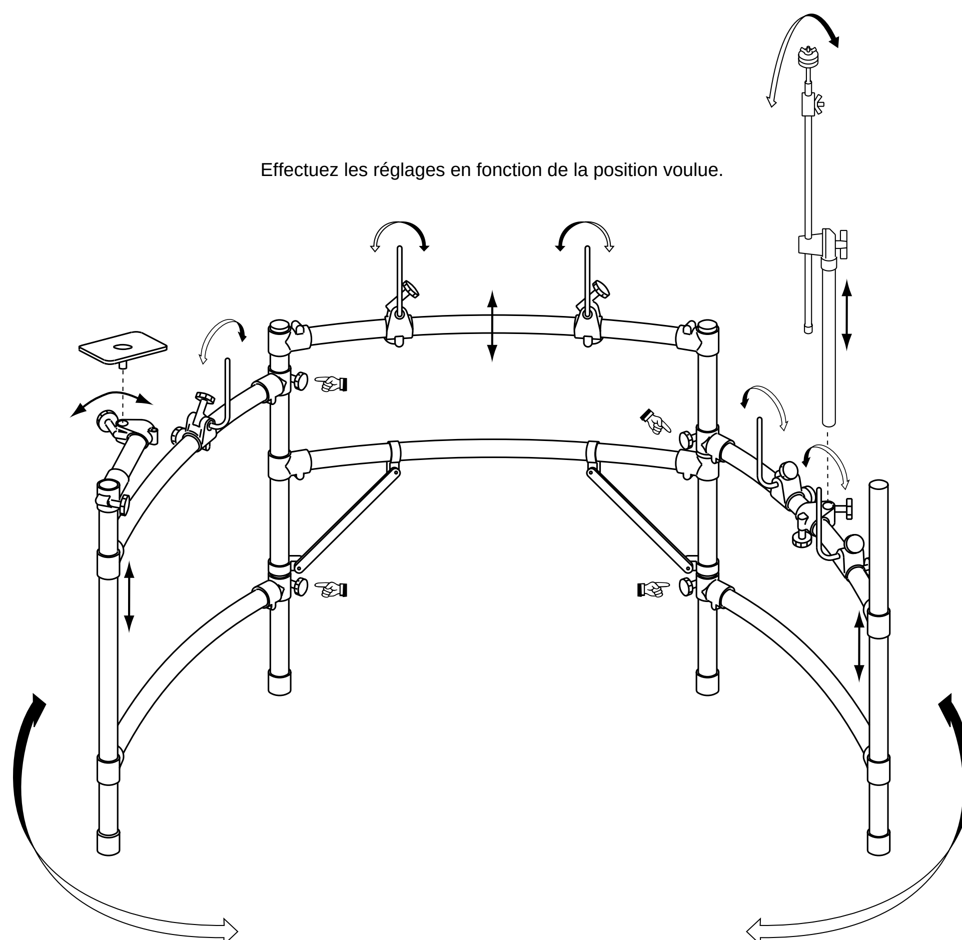
TD-10 (module de sons de batterie) x 1
PD-120 (Pad) x 2 PD-100 (Pad) x 1
PD-9 (Pad) x 1 PD-7 (Pad) x 1
KD-7 (pédale de grosse caisse) avec mailloche x 1
FD-7 (pédale de charleston)

Remarque: *Ce kit ne comprend pas de support. Vous pouvez l'acquérir séparément (MDS-10).*

Cherchez d'abord les quatre vis de fixation indiquée par un symbole "☞" dans l'illustration ci-desssous. Placez ensuite les divers éléments comme vous le souhaitez et serrez les vis de fixation.

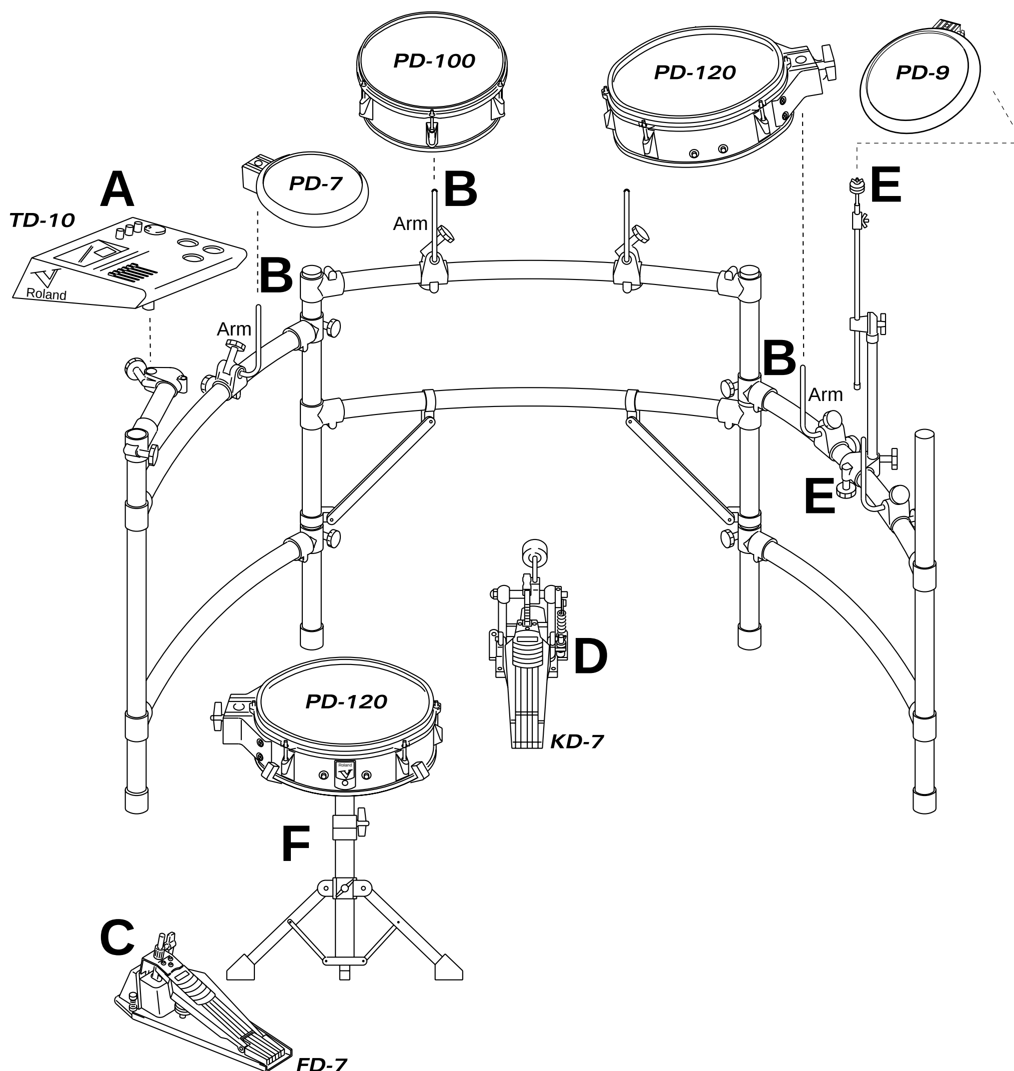
Ajoutez ensuite les différents composants aux positions qui vous conviennent en dévissant les vis, en plaçant le tube concerné comme vous le souhaitez et en resserant ensuite les vis de fixation.

Remarque: *Il peut arriver que certains composants diffèrent légèrement de la manière dont ils sont représentés ci-dessous. Dans ce cas, veuillez suivre les instructions fournies avec le support que vous avez acheté.*

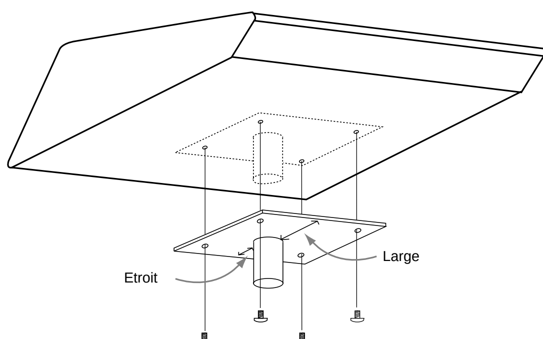


Montage du TD-10K/B

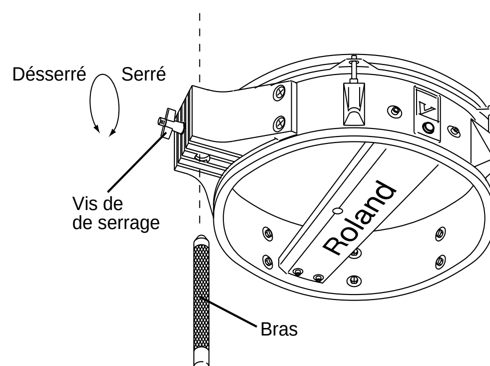
2. Assemblage du V-Basic Kit



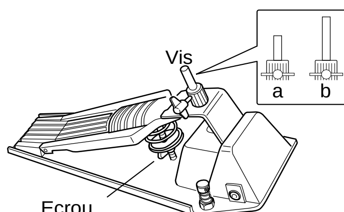
A. Montez le TD-10 avec les vis fournies (M5 x 12 mm). N'utilisez jamais d'autres vis car vous risqueriez d'endommager le filetage du TD-10.



B. Faites coulisser les pads sur les bras et fixez-les solidement avec la vis prévue à cet effet.

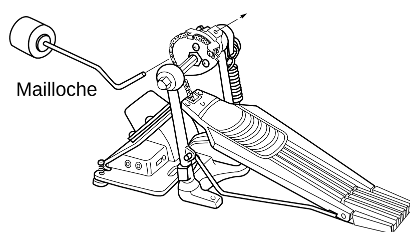


C. Le FD-7 dispose d'un écrou permettant de régler la résistance de la pédale. Vous verrez en outre une petite vis permettant de régler la course de la pédale..



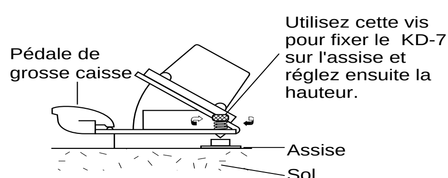
Remarque: *Si vous pensez ne pas utiliser le FD-7 durant un certain temps, placez-le en position "b" afin d'éviter que la pédale ne reste enfoncée trop longtemps.*

D. Fixez la pédale de grosse caisse sur le bord arrière du KD-7. L'illustration ci-dessous vous montre comment attacher la mailloche (non fournie).

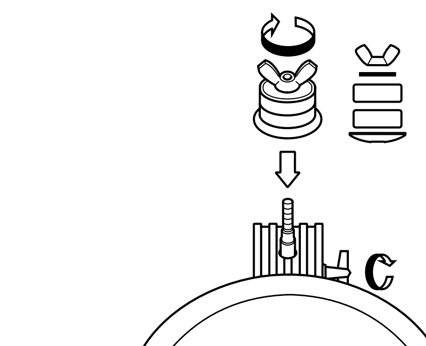


Fixation sur l'assise

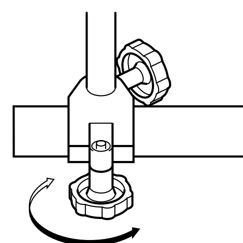
Adaptez la hauteur de l'assise en fonction de la pédale de grosse caisse de sorte à ce que la mailloche frappe à angle droit sur la surface caoutchoutée.



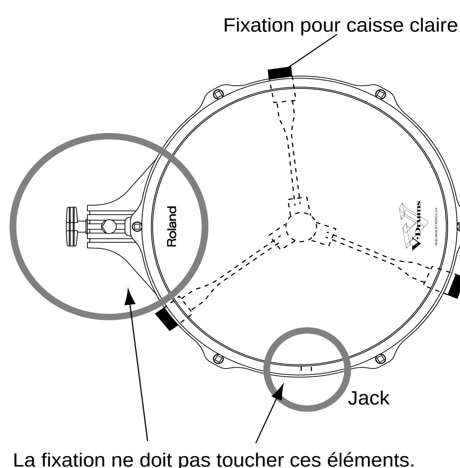
E. Le MDY-7U est livré avec des coussinets en feutre et des anneaux de fermeture ce qui vous permet de monter des cymbales acoustiques. Bien qu'ils ne soient en principe pas nécessaires pour le montage d'un pad, nous vous conseillons néanmoins de les utiliser (voyez l'illustration ci-dessous). C'est la façon la plus sûre de les retrouver lorsque vous voudrez monter de vraies cymbales.



Dévissez la vis de fixation pour changer la position du MDY-7U.



F. Prenez un pad PD-120 comme caisse claire. Comme le diamètre du PD-120 est plus petit que celui d'une caisse claire acoustique, il est possible que certains pieds ne lui offrent pas un soutien solide. Lors de l'achat du pied, optez pour une fixation fiable pour un tambour de 12" (la taille du PD-120). Il ne peut pas y avoir le moindre jeu entre la fixation et le pad car cela risque de produire des doubles déclenchements.

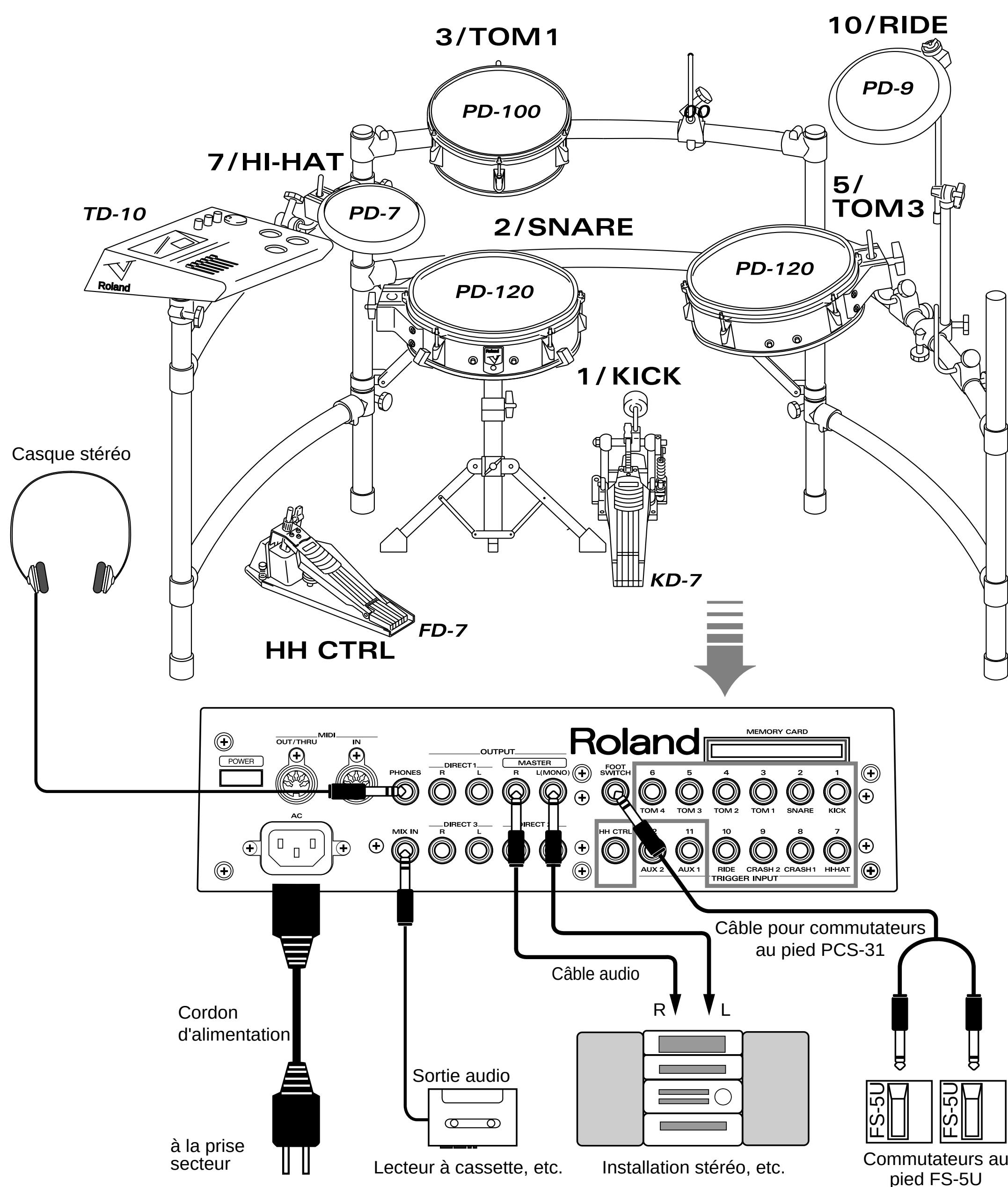


Montage du TD-10K/B

3. Connexions

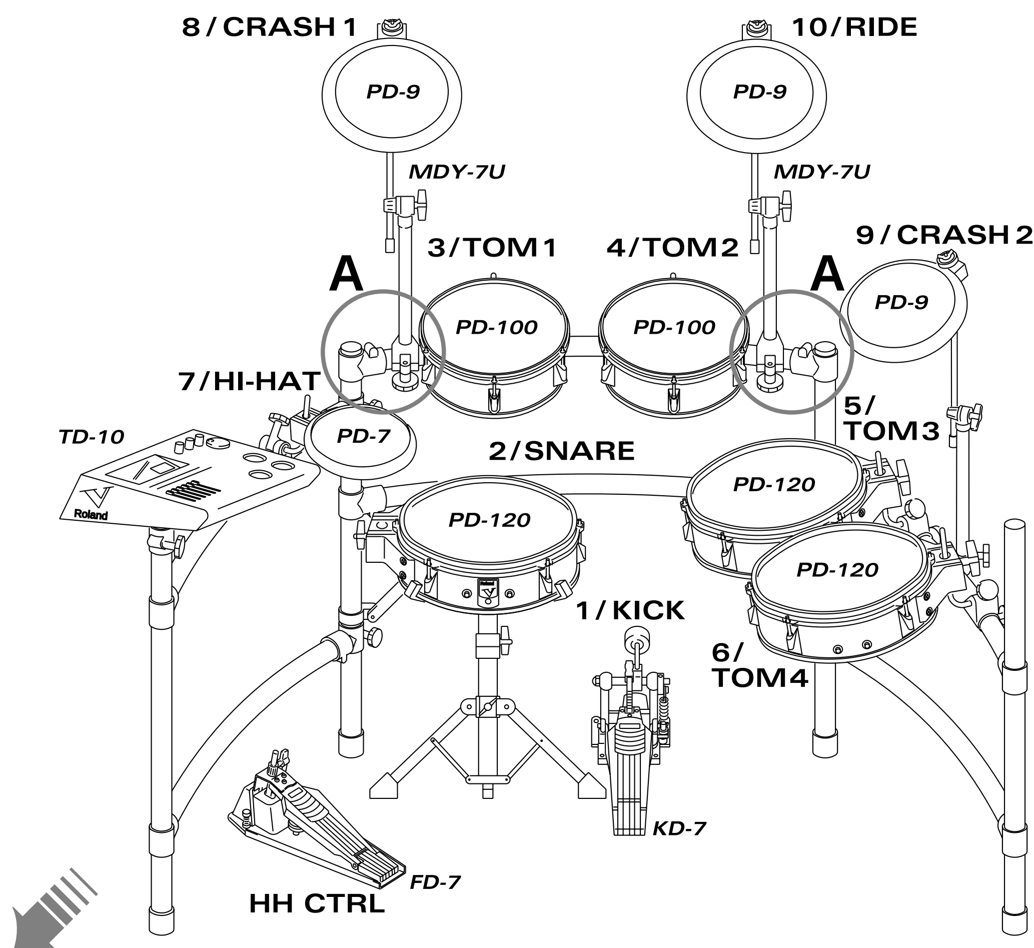
Pour éviter d'endommager les haut-parleurs ou d'autres appareils, coupez toujours l'alimentation de tous les appareils concernés et réglez toutes les commandes de volume au minimum. Une fois que toutes les connexions sont effectuées, servez-vous des clips fournis pour attacher les câbles aux tubulures du MDS-10.

Remarque: *Les pads avec lesquels vous souhaitez piloter deux sons doivent être reliés au TD-10 avec un câble stéréo.*

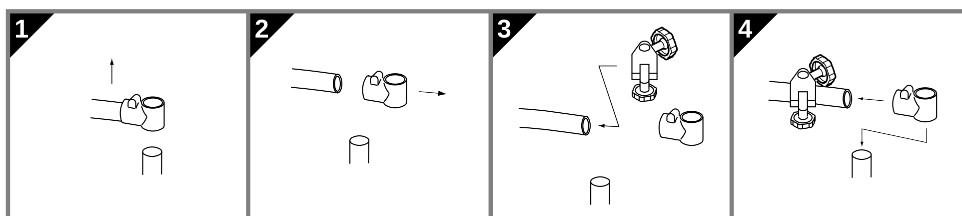


4. Elargissement du système

Le système décrit ci-dessus vous offre déjà pas mal de possibilités mais si vous voulez vraiment profiter de tout ce que le TD-10 peut vous offrir, un agrandissement de votre système élargira également vos horizons. Nous vous en donnons un exemple ci-dessous.



Pour chaque cymbale supplémentaire, il vous faut un support de cymbale (MDY-7U). L'illustration suivante vous montre comment l'assembler.

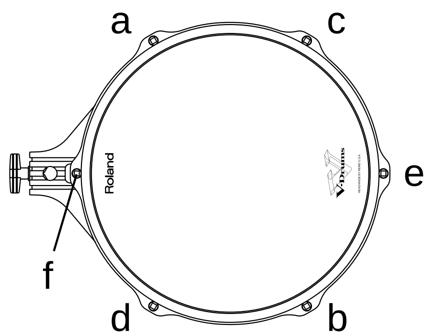


Remarque: *A la sortie d'usine du TD-10K/B, la peau est relativement distendue. Il faut donc la tendre avant de pouvoir utiliser le pad sous peine d'endommager le capteur.*

Remarque: *Pour en savoir plus sur le réglage des pads et les techniques de jeu, voyez "Avant de battre" à la page 16 ainsi que "Techniques de jeu" à la page 22.*

Montage du TD-10K/B

A la différence des tambours acoustiques, la tension de la peau ne modifie pas la hauteur du son produit. Vous pouvez donc régler la tension de la peau en fonction de votre confort de jeu (sauf en ce qui concerne le réglage de la sensibilité à la position sur le PD-120; voyez plus loin). Pour régler la hauteur d'un son, il faut modifier les paramètres concernés sur le TD-10.



5. Index

R

S

T

U

V

W

Z